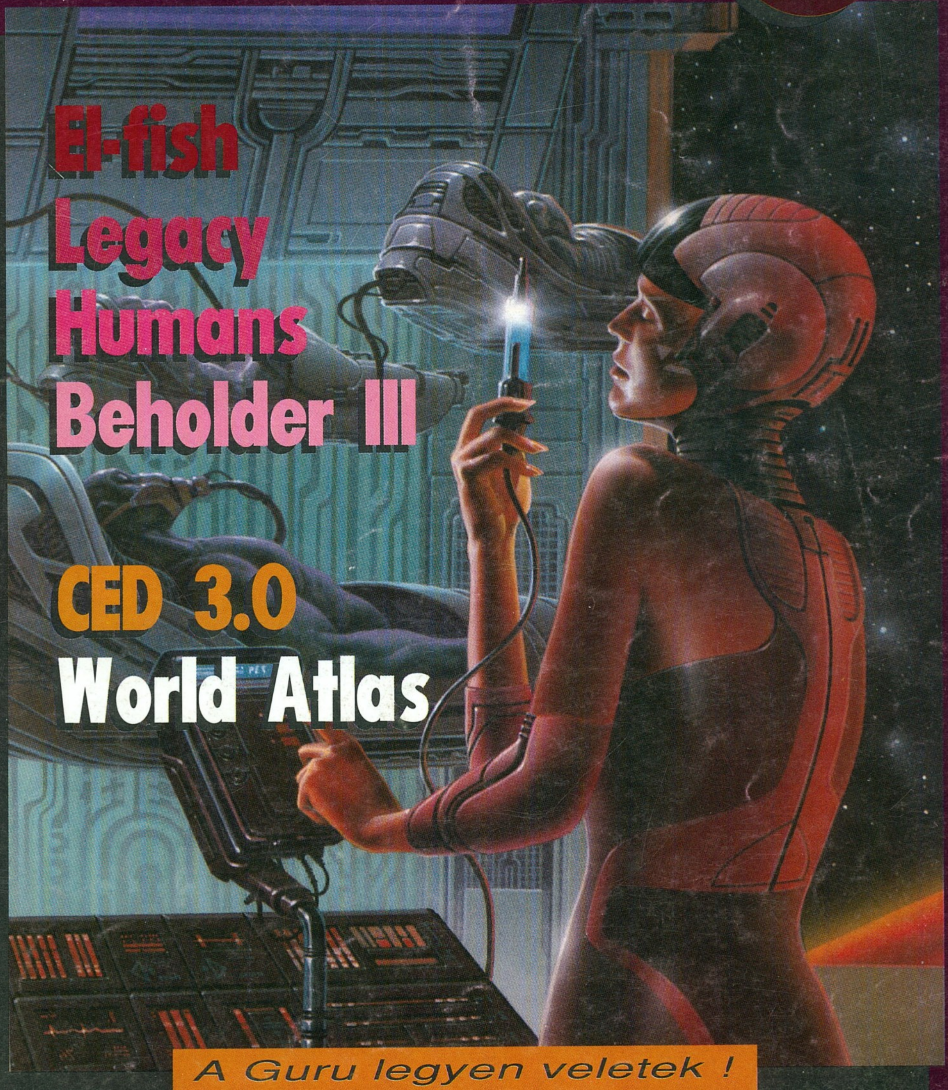
Ára: 169 Ft

GURU

93/7

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC



El-fish
Legacy
Humans
Beholder III

CED 3.0
World Atlas

A Guru legyen veletek !

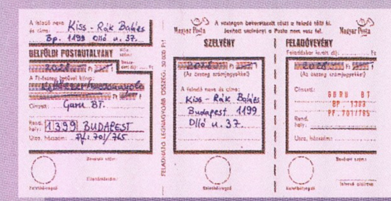
Intro

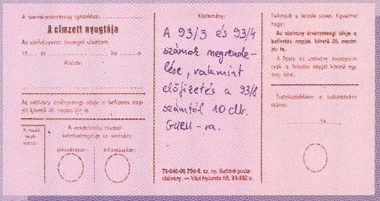
Pukk! - mondta az ünnepi pezsgő és lassan átadta magát a cseppfolyós lét örömeinek. A GURU szülinapi tortájára felkerült az első gyertya. "Eg a gyertya ég..." ja nem "Happy birthday!" - éneklik az ünnepi süteményt körülálló létformák. Majd süvöltő szélként rohan végig a szegény magányosan lobogó viaszdarabon az ünneplők tüdejéből előtörő légáramlat. "Ezt már fújhatjuk - soha többet nem leszünk egyévesek!" A gyertya bevégezte. A Hilton Szálló termeit zsúfolásig megtölti a sok ünneplő. Meghívottak özöne, rogyásig halmozott asztalok, sürgő-forgó pincérek. A többfogásos ünnepi menü, ínycsiklandozó illata betölti a levegőt. Halak, vadak és egyéb nyalánkságok váltakoznak gyors egymásutánban. Shy! - szól valaki a tömegből. Tessék? - fordulok pislogva a hang felé. Jó lenne ha nem álmodoznál intro írás helyett! Mindjárt le kell adni a számot, és te még mindig nem szülted meg azt a két kilobájtot - térít vissza egy morcos hang édes szendergésemből.

No de félre a tréfával, tényleg egyévesek lettünk! Immáron túl a tizenkettedik számon és egy PC különszámon joggal mondhatjuk, hogy haladunk a nagykorúság felé. Bízunk benne, hogy legtöbb olvasónknak tetszik az amit készítünk, bár nehéz mindenféle igényt kielégíteni. Hiszen akad olyan olvasó, aki a Rúna mellékletet növelné lapméretűre és van olyan is, aki saját géptípusa szerint zanzásítaná az AMIGA/PC/ATARI/C-64 rovatot. Sőt találkoztam már olyannal - nem olvasóval - aki legszívesebben megszüntetne bennünket, mert játékokkal is foglalkozunk és szerinte ez káros. Bár a lapot nem volt hajlandó a kezébe venni, véleményét bátran hangoztatta. Mi személy szerint őrizzük pártatlanságunkat, amely a számítógépeket egy nagy családba egyesíti. Jókra és rosszakra bontás nélkül, hiszen egy gép azt tudja, amit megírnak rá.

Két apròsággal szeretnék még foglakozni az ünnepi introban. Az egyik a hirdetésekről!! Szeretnénk, ha végre nem bombázna bennünket az összes "Új stuffok 20 Ft/lemez" kategóriájú kalóz, mert hirdetésüket semmiképpen sem jelentetjük meg. A nyugati cégek nem örülnének túlzottan, ha ilyen jellegű hirdetések látnának napvilágot lapjainkon. Egyszóval NEM és kész!

A másik a megrendelés és előfizetés! Sokan írnak, hogy közöljük le, hogyan fizethetnek elő lapunkra, illetve hogyan juthatnak hozzá a régi számokhoz. A legegyszerűbb mód megrendelni, levélben vagy postautalványon (kis rózsaszínű sajtcetli). Utánvétellel sajnos drágább, de a kis rózsaszínű lapocskák megoldják ezt a problémát is. Tehát a következő kis képsor azt mutatja be, miként tevékenykedjünk megrendelőként.







Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
Bp. 1399. Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.
Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft !!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és ......

Tartalomjegyzék



Játékismertetők



Eye of the Beholder III



Rendszerbarát



X-pert interjú



RÚNA - Szerepjáték melléklet

Újdonságok

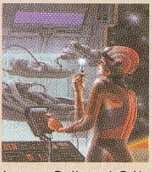
Játék teszt

Programozás

Atari

Grafika

Állandó rovatok



A címlapon: Szikszai Gábor és Boros Zoltán festménye

A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 169 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Hatcent Kft (Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda 930055 • Felelős vezető: Vida József igazgató

Újdonságok

Syndicate

Akik külföldi újságokat is olvasnak, már értesülhettek a Bullfrog legújabb játékáról, a Syndicate-ről. Most eljött az ideje, hogy a program nyári (júniusi) megjelenése előtt mi is beszámolhassunk róla. A Bullfrogot olyan játékokért lehet felelősségre vonni, mint a Populous vagy a Powermonger. A legújabb fejlesztésük is Amiga és PC gépekre jelenik meg először, rengeteg ray-tracelt animációval és - természetesen - jó játékkal. A történet a távoli, veszélyes jövőben játszódik, a Testületi Háborúk után. A világ multinacionális vállalkozásai annyira megerősödtek, hogy hatalmuk és erejük kisebb országokéval kezdett vetekedni. Az óriás testületek kisebb nemzeteket kezdtek felvásárolni, és kifejlesztették a CHIP-et. Ez a technikai áttörés jobb volt mint bármilyen kábítószer. A fejbe beillesztve, a CHIP az emberek érzékelését befolyásolhatta, így új reményt és örömet jelentett a környező rombadőlt világban. Így pl. az az ember, aki egy felhőkarcoló 49. emeletén lakott, megvásárolhatta a "ház-CHIP"-et, s így a fejébe illesztve elhitte,



hogy igazából egy gyönyörű többszintes kertesházban lakik! "Miért változtatnád meg a környezetedet, ha megváltoztathatod az agyadat?" - ez volt a cég szolgenje. Ennek természetesen volt egy hátulütője is: akinek a kezébe volt a CHIP, annak a kezében volt a hatalom is. Az óriási vállalkozások szinte azonnal háborúba kezdtek a CHIP monopoliumáért, berántva nemzeteket és országokat is magukkal.

A Testületek pénzéhsége veszélyes bűnöző elemeket is vonzottak, s egy idő után a bűnözési szindikátus megtámadta a testületi laborokat- rövidesen ők irányították az egész Föld bűnözését is. Összerakható cyborgügynökökkel riválisokra vadásztak, majd egymással, az egész földgolyó irányításáért. A játékos egy fiatal szindikátusi embert alakít: a város fölött lebegő irányítóközpontból adja a parancsait a CHIP-ek által vezérelt embereknek, hogy terjesszék a terrort és területeket foglaljanak el, kiszorítva a riválisokat.

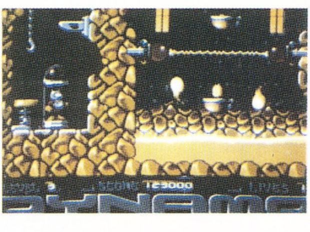
Gyönyörű intro után ötven küldetést teljesíthetünk, ahol intelligens embereket találhatunk, kocsikat, communer vonatokat, rivális ügynököket és rendfenntartó erőket. Adókat emelhetünk, melyekből a fejlesztéseket tarthatjuk életben- így új fegyvereket és kibernetikus robottesteket kaphatunk.

Captain Dynamo

A Codemasters sikerét az olcsó, de jó játékok biztosítják, no meg a legendás tojásfejű főhős, Dizzy. Új szuperhős fenyegeti a gépeinket, a neve: Captain Dynamo. Unod a japán szuperhősöket? Megfáradtál a sok fiatal, kockaállú kalandortól? A következő akció-rejtvény-platform játék mindezeken túltesz!

Prof. Austen Von Flyswatter (72), akinek nem sikeredett a világ meghódítása, úgy döntött, összepakol. Megkönnyítve Lady Phillips Uppenhoofent (81) a gyémántkollekciójától, Flyswatter a főhadiszállását a holdra akarja áthelyezni. Csak egy ember segíthet: Captain Dynamo.

Így Ernest P Dynamo (75 évesen) Happyvale Homeból visszatér! Csak a fogait áll



meg begyűjteni, felcsapja a sapkáját, hátára kanyarítja a köpenyét és - shazam!- itt van Captain Dynamo! Tra-Taraam!

A játékban a teleportrendszereken átjutva, össze kell gyűjteni a gyémántokat a rakéta belsejéből, elkerülve a csapdákat. Csupán tíz fontért, június végén már kapható lesz!

Overdrive

A Team17 következő játéka sorrendben az Overdrive lesz. A supercars nyomdokait követő, felülről nézhető autóversenyes játék már rég készült. Több kocsifaj-



ta közül válogathatunk, F1-től a buggykig bezárólag, összesen négy típus lesz. A játék olyan gyorsra sikeredett, hogy a két játékos üzemmódot a kisebb képernyőkön lehetetlenség lenne játszani, de soros vonalon összekötött gépeknél már ketten is játszhatunk. Sok extrát is felvehetünk a verseny során, ami öt különböző pályatípuson mehet végbe.



Minden kocsi másképp viselkedik a különböző pályákon, így a 4×4-es arénában a négykerék meghajtásúak lesznek előnyben. A játék júliusban lesz piacon, a Team17 szerint minden elődjénél jobbra sikeredett...

Masell

Apocalypse

Ez a helikopteres játék a Choplifter és a Fort Apocalypse típusú játékok folytatása, amit a készítők nem is titkolnak. A hangsúly a töménytelen pusztításon van - a képernyő nagyon kis része nem robbantható darabokra. Egy szuper helivel kell a foglyokat kimenekíteni a dzsungelből. Háromszintű parallax scroll, sok animáció. Az egész háttérképernyő animálhat, sőt a spriteokat is egybe lehet fűzni, úgy hogy mindegyik külön animációkat végez! Öt hatalmas szint tele golyószórókkal, rakétákkal, melyek megnehezítik az utadat a majipoori dzsungelen keresztül. A foglyok megmentése és biztonsági zónába szállítása extra bónuszokat eredményez, viszont a gép kapacitása is véges, és telerakodva kissé más az irányítás mint üresen. A légi robbanások könnyen megdobhatják a koptert, sőt még az utasok is lesérülhetnek. A fegyverzetünk közül nem hiányozhat a hatalmas tűzerejű golyószóró, a rakéták, a hőkövetős rakéták és a tűzbombák sem. Mi marad hátra? Hát a forró nyári megjelenés.



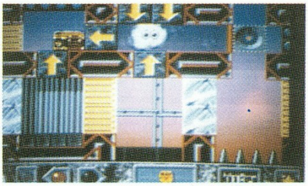
Dune II

Már rendesen kiveséztük a márciusi számunkban azt a programot, amely Frank Herbert Düne novelláin alapul. A játékban a Császár három uralkodóházat küld az Arrakis bolygóra: a Harkonneneket, az Ordosokat s az Atreideseket. A cél a bolygó uralma, amit csak jó stratégiával érhetünk el: a cél, az adott területen lévő fűszerek kitermelése, területfoglalással.. Az Amiga verzió 32 színű, és ugyanolyan könnyen kezelhető mint a PC-s.

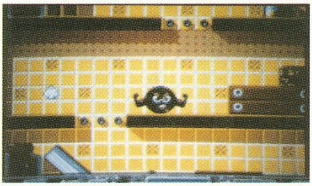




Morph



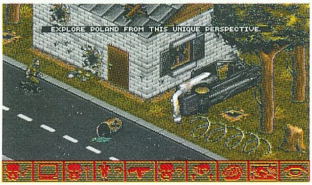
A Milleniumról bármit is mondhatunk, csak azt nem, hogy nem támogatja az Amigát. Ebben az évben is négy játékuk jelenik meg, mindegyiknek lesz A1200 verziója. A legújabb programjuk egy kis logikai játék, a neve Morph. A kerettörténet meglepő lenne, ha nem tipikusan bárgyú volna. Agydoboz Nagyapó elkészült a teleportjával- egy egeret simán átröpített a szoba egyik sarkából a másikba. "Én is, én is" kiabálta Bob. Épp a kapcsoló meghúzásakor egy hatalmas villám csapott a laboratóriumba. Bob csapdába esett a molekuláris limbóban, és nem tud visszaváltozni a saját formájába. A molekuláit viszont át tudja rendezni, így lehet belőle felhő, tekegolyó, labda és pocsolya is. Bob feladata összeszedni a gép alkatrészeit, hogy végre a régi önmaga legyen.



Twilight 2000

1995. Kitört a III. világháború. A nukleáris bombák mint eső hullanak az égből. Lengyelország most is a nagyhatalmak ütközésének a középpontjában áll. A háborúban egy nemzetközi koalíció alakul, hogy élelmiszert és szükséges gyógyszereket szállíthassanak Lengyelországba. A másodlagos cél a felforgató, romboló elemek kiirtása. A program gyors vektorokat kezel, de sajnos ezt csak úgy érték el, hogy a grafika nincs részletesen kidolgozva. 30 nemzetiség közül választhatunk, és majdnem 40 féle ún. skill pontot (képesség pontok) oszthatunk el. Ezen kívül emberünknek 63 karrier, azaz polgári foglalkozás közül választhatunk egyet, kíváncsi vagyok, ez milyen szerepet játszik majd a játékban. A fegyverek arzenálja sem lesz kevés, és több harckocsi, tank is a rendelkezésünkre áll. A 3D-s megjelenítés után perspektivikus nézetből is irányíthatjuk az emberünket. A kamera nézőpontjait is váltogathatjuk. Különböző küldetéseket is teljesíthetünk, az Amigások augusztusban (1200 verzió is lesz), a PC tulajdonosok egy kicsit előbb.





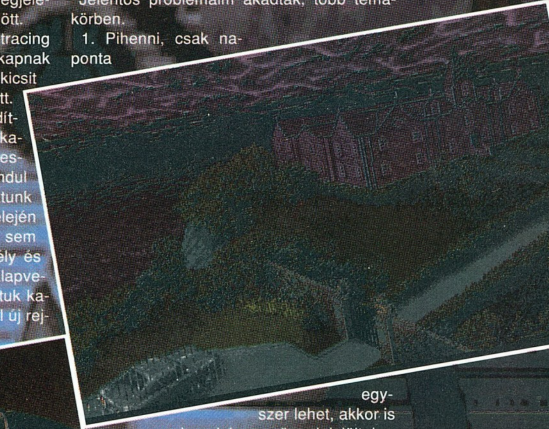
Masell

THE LEGACY

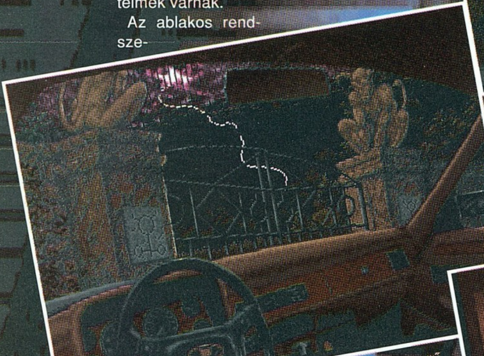
Szép kis örökség, egy gyönyörű viktoriánus ház, tele szellemekkel, zombikkal, pokol-kutyákkal. Bájos alaptörténet, amely a Microprose nagyszerű programozói keze alól megkapó minőségben került ki.

Most érkezett, de máris óriási sikert aratott a Legacy. A szerkesztőség egy emberként vetette magát a legújabb horror-roleplay típusú őrületre. Már hónapok óta vártuk a megjelenését. A tesztelés azonnal megkezdődött.

Már az intró is mutatja hogy, a ray-tracing módszerek egyre nagyobb szerepet kapnak a program készítésben. A hangulat kicsit az Alone in The Dark-ra emlékeztetett. A kezdetek egy krimivel vetekedve indítják a történetet. Az általunk választott karakter, remekül megszerkesztett képesség-rendszerrel és tulajdonságokkal indul a férfagyasztó kalandra. Generálhatunk saját szereplőket is. Hasznos, ha az elején már rendelkezünk varázslatokkal, az sem baj, ha több is van. Az erő, elsősegély és meditációs képesség magas szintje alapvetően fontos. Ha megfelelően kialakítottuk karakterünket, beléphetünk a házba, ahol új rejtelmek várnak.



Az ablakos rendsze-

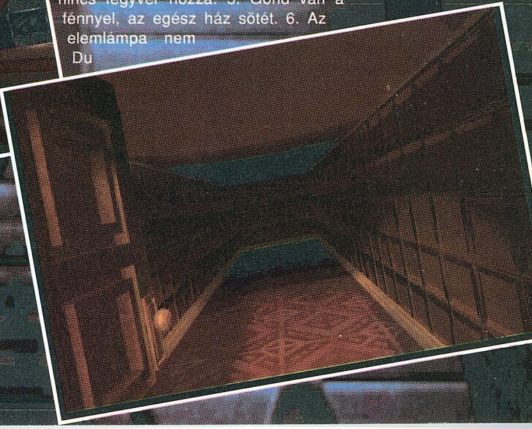


rű játékképernyő ízlésünk szerint rendezhető el. A látómezőnk, akár teljes képernyőnyire nagyítható. A varázslat és a vezérlő ikonok bárhová helyezhetők.

A házban már néhányan jártak előttünk. Ők már hagytak némi információt a földön, papír, vértócsa, esetleg akasztott ember formában. Az információk természetesen tapasztalati pontok formájában tárgyiasulnak. Ha sok experience pontot gyüjtöttünk akkor fejleszthetjük alaptulajdonságainkat is.

Jelentős problémáim akadtak, több témakörben.

1. Pihenni, csak naponta egyszer lehet, akkor is csak a háromszöggel jelölt helyeken. 2. Nagyon sok monster jön, de fegyver csak kevés akad. 3. Ha van fegyver, nincs töltény. 4. Ha van töltény nincs fegyver hozzá. 5. Gond van a fénnyel, az egész ház sötét. 6. Az elemlámpa nem Du

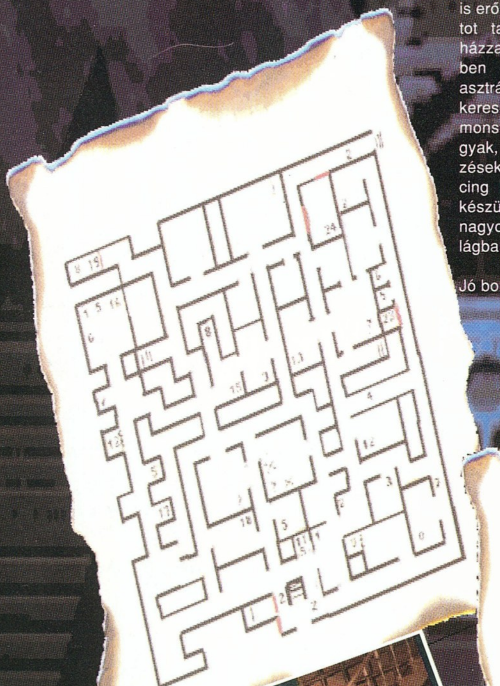


racell elemmel van feltöltve. 7. Az ajtók időnként nagyon erősek. 8. Kulcs meg csak elvétve lelhető. 9. A térképezést praktikus papíron is rögzíteni, itt ugyanis a tárgyak helyét is rögzíthetjük. A tárgyak egyébként stabilan mindig adott helyen vannak, amíg fel nem vesszük őket. 10. A főprobléma, hogy a játék nem egy kórházban játszódik, így viszonylag minimális mennyiségű elsősegélydobozt találunk.

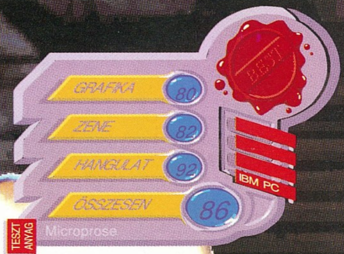
A kezdethez adok egy pici segítséget. A földszint térképe álljon itt a kezdőknek. Komplett tárgylistával. Érdemes módszeresen előrenyomulni, így nem érhet váratlan meglepetés bennünket. Csak annyit még a játékról előzetesként, hogy a ház több szintes és az asztrál világ is erős kapcsolatot tart fenn a házzal, a pincében található asztrális kapun keresztül. A monsterek, tárgyak, berendezések ray-tracing módszerrel készültek, így nagyon reális világban játszhatunk.

Jó borzongást!

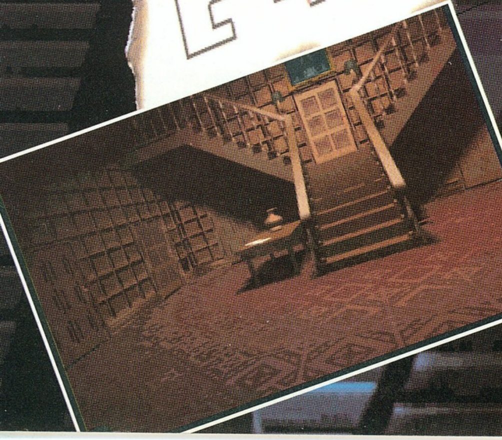
Shy







1. üveg
2. információ
3. mágikus kristály
4. olajlámpa
5. töltény
6. mentőláda
7. rúna
8. szenteltvíz
9. kulcs
10. pisztoly
11. [illegible]
12. varázslat
13.
14. rúnakő
15. étel
16. [illegible]
17. piszkavas
18. kulcscsomó
19. [illegible]
20. tábla "magam effigy"
21. asztrolábium
22. ital
23. [illegible]
24. [illegible]



EYE OF THE BEHOLDER III.

Waterdeep városára újra békesség köszöntött. A kalandozók a kocsmában tétlenkednek. Egyik este furcsa fényjelenség közepette, megjelenik egy csuklyás mágus. A titokzatos idegen a nevét nem árulja el. Arra kéri fel a négy főből álló csapatunkat, hogy keressük fel Myth Drannor városát, amit lich varázslók rombadöntöttek. Feladatunk a gonosz varázslók elpusztítása. Még válaszolni sem tudunk, hogy egyáltalán elfogadjuk-e a küldetést, de már elteleportálja a csapatot a város melletti temetőbe. Kedves ember!

Ezzel a bevezetővel indul a Beholder várva-várt harmadik része.
A játék kezelése apró eltérésekkel megegyezik az elődjével. A harcban változtatás történt, hogyha a bal egérgombbal kijelöljük a karakterek neveit, akkor ilyenkor az irányító nyilak alatt megjelenik egy ALL ATTACK felirat. Ezt használva a kijelölt összes karakter egyszerre fog harcolni! Természetesen ha a hátsó karaktereknél nem dobófegyver van, akkor hiába jelöltük ki, nem képes ellenfeleinket megsebezni.
Ami még eltérés az előző részektől, hogy új varázslatok is megjelentek. Mivel ebben a részben 10.- 11. szintűek az alapkarakterek, így a varázslatok szintje is emelkedett. Varázslónál 9. szintig, papnál 7. szintig.
Ismertetem az újabb varázslatokat:

Mage: 7.szint
Acid storm: Egy sav felhőt lő az ellenfélre, ami szintenként 6-7 HP-t sebez.
Finger of Death: Az ellenség életerejét elszívja, 3-17 HP között.
Mordenkainens Sword: A varázsló szabad kezébe egy illúziókardot materializál, ami 5-30 pont között sebez.
Power Word Stun: Ez a varázslat megbénítja az ellenfelet. Az erős ellenfelekre vagy nem hat, vagy csak rövid ideig.

8.szint:
Abi-Dalzims Horrid Wilting: A varázslat az ellenség testnedveit elpárologtatja, 1-8 HP-t sebez szintenként.
Bigbys Clenched Fist: A varázsló üres kezét megacélozza. Ettől kezdve puszta kézzel is olyan nagyokat sebez, mint egy harcos fegyverekkel.

9.szint:
Energy Drain: Ez egy kellemes szintszívó varázslat. Ha ezt elmormolja a varázsló, az ellenség vagy két szintet elveszít, vagy 2-16 pont között sebződik.
Meteor Swarm: A varázsló kezéből egymás után négy meteort repít ellenfelére, és ez egy 3 x 3-as területen tarol.
Power Word Kill: Ez a varázslat vagy megöli az ellenfelet, vagy 60 HP-t sebez rajta. A varázslat két szörnyet meg tud ölni. Maximális sebzése 120 HP.
Time Stop: A külvilág idejét állítja le, így a szörnyek megállnak a mozgásban, nyugodtan csépelhetjük őket.

Pap: 7.szint:
Fire Storm: Ez egy 3 x 3 területre ható tűzvarázslat, ami 2-16 HP-t sebez az ellenfeleken, de ha mi is a területen vagyunk, akkor rajtunk is.
Resurrection: A karaktert feléleszti és visszagyógyítja maximális életpontig.
Nézzük milyen szörnyekkel találkozhatunk barangolásunk közben:
Undead Beast: Egy rothadó, négykézláb járó élőholt szörny.(Mauzoleum)
Chimera: Oroszlán, sárkány, sas fejű lény. (Myth Drannor)
Earth Elemental: A földelementál. (Mage Guild)
Water Elemental: Vízelementál. (Mage Guild-víz alatt)
Feyr: Egy háromszájú növény-szörny. (erdő)
Banshee: Lebegő élőholt asszony szelleme. (Templom)
Hag: Zöld bőrű köpenyes boszorkány.(Myth Drannor)
Death Knight: Élőholt lovag. (Templom)
Minotaur: Bikafejű, embertestű csatabárdos szörny. (erdő)
Naga Bone: Élőholt kobra emberi koponyával. (Temple)
Naga Spirit: Egy csíkos kígyó emberi fejjel, kócos hajjal. (Temple)
Scaladar: Fémskorpió (Mage Guild)
Shade: Emberek, akik halványan látszanak a gonosz aura miatt. (Mage Guild)
Shadow: Árnyékszörny, teljesen fekete. (Temple, Mauzoleum)
Shambling Mound: Rothadó fára hasonlít. (Temple)
Slithermorph: Burokból kiugró hüllő késsel a kezében. (Mage Guild-víz alatt)
Steel Shadow: Egy üres páncél. (Mage Guild)
Swordwraith: élőholt páncélos lovag. (Mauzoleum)
Troll: Zöld bőrű, izmos szörny. (Myth Drannor)
Wathghost: Szőke hajú élőholt lebegő szellem. (Mage Guild)
Water Weird: Csatornákból kibújó kígyószerű szörny. (Mage Guild)
Wight: Zombiszerű szintszívó lény. (Mauzoleum)
Wyvern: Kis méretű repülő sárkány mérgező farokkal. (Myth Drannor)
Grave Mist: Közönséges szellem.(Temető)
Living Muck: Mozgó sárkupac, megeszi a fegyvereket. (Temple)
Ogre Slug: Törökülésben közlekedő óriás. (Mage Guild)
Shadow Hound: Árnyék kutya. (Temple)
Lich: Halott varázsló. (Mage Guild)
FFlar: Élőholt lovag. Myth Drannor egykori testőrkapitánya. (Mauzoleum)
Dark God: Sötét istenség, koponya fejjel, köpenyben, erős varázslatokkal.

A történet szerint Mith Drannor temetőjében ébredünk fel. Itt "nyugszik" a város kipusztított népe. Ahogy elindulunk, rögtön kísértetek támadnak ránk, mert megbolygattuk a temető békéjét. Kisebb bolyongás után megtaláljuk a temető mauzóleumát, ahol a tehetősebbeket helyezték

végső nyugalomba. A mauzóleum a játék szempontjából csak egy szintfejlesztő hely, úgyhogy ide csak annak van értelme bemenni, akinek gyengék a karakterei.
Belépünk egy sötét, dohos terembe, ahonnan négy lépcső vezet lefelé a kriptákba. A falon egy felirat, hogyha a négy kriptában lekapcsolod a négy kapcsolót, akkor megnyílik egy továbbvezető út. A lényeg az, ha a kriptákban a hullatepsiket nyitvahagyod, akkor folyamatosan fognak macerálni a szörnyek, lehetőséget adva a szintfejlesztésre. Találni fogsz egy Orb-ot, és három pálcadarabot, amit egy speciális rúnákkal díszített falon tudsz helyreállítani.
A varázspálcát nem tudtam semmire sem használni, mivel nem voltam elég tapasztalt a használatához. (Még a 20. szinten sem. Ez a maximum a játékban.) Keressünk egy csatabárdot, ez fontos!
Bizonyos helyeken az egyik karakter ritkább facsoportokra hívja fel a figyelmünket, ezt a bárddal kivághatjuk, így újabb területekre bukkanunk. Egy idő és egy kis fakitermelés után rábukkanunk a temető kidőlt kapujára. Menjünk át rajta, aminek következménye, hogy egy sűrű erdőben találjuk magunkat. Néhol sűrű bozótosokban csak négykézláb juthatunk tovább kis lyukakon. Szerencsére találunk egy örökégő fáklyát. A fáklyával bizonyos helyeken felgyújthatjuk a fákat, így biztosítva az előrehaladást.
Az első ilyen pirotechnikai bemutató után morgásra leszünk figyelmesek, majd arra eszmélünk fel, hogy hatalmas minotauruszok támadnak a csapatra, csatabárdjaikkal hadonászva. Hát akkor mi se kíméljük őket.
Az erdőben találunk egy kijáratot, ami a rég keresett és végre megtalált legendás bárdok által is megénekelt Myth Drannor városába vezet.
A városban sötétség uralkodik, és pusztítás nyomai észlelhetőek. Ledőlt falak, lerombolt épületek, elnéptelenedett utcák. A gonosz ide is betette a lábát. A városban derítsünk fel minden zugot.
Ho-ho! Úgy látszik, mégsem olyan kihaltak az utcák!! Sajnos nem békés járókelőkkel találkoztunk, hanem a gonoszság szolgáival, trollokkal, boszorkányokkal, háromfejű démonokkal. Találhatunk a városban egy Jégtermet, aminek az ajtaját nyitó kulcsot szintén a környéken találjuk. A jégveremmel szemben a falon egy rekeszt látunk, üresen. Próbáljuk meg ide betenni a diamond-ot, a második rekeszbe pedig egy Cone if cold wand-ot. Ha ilyen még nem lenne nálunk, akkor majd a Mage Guild-ben találunk.
A harmadik szinten találunk pár jó stuffot, amikhez egy-egy dispell magic-kel juthatunk hozzá. Ha pár kilóval nehezebb lett a zsákunk, akkor irány a teleport, ami visszarepít minket a földszintre. Hoppá!
Az egyik utca végén találunk egy épületet, ami teljesen ép. Ide belépve kiderül, hogy ez a Mage Guild, a várost kormányzó varázslók épülete.
Csend fogad minket. Végre egy kicsit megpihenhetünk, és leápolhatjuk a városban szerzett sebesüléseinket. Az út három teleportban ér véget. Induljunk el a középsőn. Gyenge émelygés után, amit a teleportálás okozott, megérkeztünk az ogrék odujába. Itt mászkálhatunk pár szintet, de semmi érdemleges nincs két gyűrűn és hat mage scrollon kívül.
Irány vissza a három teleportos terembe. Most ugorjunk bele a jobb oldaliba (a bal oldali ugyanide vezet, csak egy hosszabb úton). Pár lépés után újabb négy teleportba botlunk, és mellettük egy-egy falfeliratra. Bármelyikbe belépve egy terembe jutunk, ahonnét újabb négy teleport és négy kép vezet tovább.
A teremben találunk egy Water breathing tekercset, amit a varázslónk boldogan felír a könyvébe. Ezek szerint úszni is fogunk ?!
A lényeg, hogy a négy évszakot a négy elemmel kell párosítani. nyár(summer)-tűz (piros nap) tavasz(spring)-víz (hullám) tél (winter)-föld (hegyek) ősz(autumn)-levegő (forgószél) Ha ez sikeresen megtörtént, akkor egy másik szintre telepotálódunk.

Ezek a fémes lépéshangok. Brrr...

Pár lépés után tiszteletünket tehetjük a szint lakóinál, akik fémes páncélú méretes skorpiók. Időbe telik, mire mindegyikkel végzünk. Ha sikerült, akkor eljutunk egy központi szobába. A falon egy rekeszt láthatunk, amibe tegyük bele a Torbrindams Ring-et. Hopp, eltűnt a fal. Barangolva találunk a falon egy láncot és mellette egy zárt ajtót. Csak nem a lánc nyitja az ajtót ? De, ráhibáztunk.
Nicsak, mit látunk a földön, egy rácsot. Mi lehet ez ? Ez egy karócsapda, amit a lábunk bánt. Két rejtőző skorpió támad ránk. Ez meleg helyzet volt. Sajnos visszafelé nem tudunk menni a karók miatt, így hát irány előre. Még négy skorpió után továbbjutunk és a folyosó végén megtaláljuk a csapdák fali kapcsolóját. A lejárat felé haladva kétoldalt egy-egy beugróból megtámad minket négy Steel Shadow és az összes fegyvert elszedik a csapattól.
Úgyhogy vagy varázslattal, vagy pusztakézzel végezzünk velük. A lépcsőt egy fal mögött találjuk, ami egy lánc meghúzásával szabaddá válik. Egy szinttel lentebb egy hosszú folyosóra kerültünk. A horgot vegyük magunkhoz és nézzük meg a fali rekeszeket. Két csillogó követ találunk, amiket tegyünk a papunk és a varázslónk kezeibe, így az előttünk lévő erőfal eltűnik, és mehetünk tovább. Ha ez nem jött össze, akkor cseréljük ki a két követ. A falon egy nyomógomb hívja fel magára a figyelmet. Kinyílt a fal. Ha többször megnyomjuk ezt a nyomógombot, akkor azt vesszük észre, hogy mindig másik út válik szabaddá. Egy csapdára figyelhetünk fel, ami mögött a falon egy nyomógomb van. Hajítsunk át a csapda fölött egy tárgyat (kés, kő stb.) ami aktivizálja a nyomógombot és megnyílik a mellettünk levő zárt ajtó.
Két hatalmas kőlény ront ránk. Ha kivégeztük őket, akkor találkozhatunk egy harmadikkal is. Eljutunk két ajtóhoz, amik kinyitásával két fireball égeti le a mázt a képünkről, de megérte, mert az egyik mögött új varázstekercseket találunk, amit a varázsló egyre nagyobb önbizalommal rögzít a könyvébe. Egy mellékágban egy silver key-t találunk, egy fali rekeszben.

Egy leláncolt csatornalejárat mellett a falon, egy nyomógombot megnyomva kinyitunk egy pár lépésre levő ajtót, ami mögött egy brass key-t lelünk. Végre elvergődtünk a Csapdák Termébe. Itt két kőszörny trécsel egymással, amitől gyorsan vegyük el a kedvüket. A teremben rengeteg a karócsapda, az egyik ál-, a másik gyilkos karókat rejt. Vergődjünk el a másik három folyosóig, amik ebből a teremből nyílnak, és járjuk be azokat is. Az egyik járatban egy kisebb teremre bukkanunk, ahol három fali rekesz kong az ürességtől. A középsőbe tegyük be a silver key-t, a két szélsőbe pedig két zöld követ, így a középsőben született egy crystal key. Ezzel is gazdagabbak lettünk.

Egy rejtekfal mögött egy copper keyt vehetünk magunkhoz. Egy zöld zárral, lánccal lebilincselt rácsot veszünk észre a föl-

dön, amit a crystal key hatástalanít. A rácson lenézve koszos, zavaros vizet vehetünk észre.
Ebbe kell nekünk lemerülnünk ?! De hogyan emeljük fel a rácsot? Talán próbálkozzunk a kampóval, de előtte a varázsló segítségével alakítsuk át a tüdőnket vízlélegzésre alkalmassá, egy water breathing varázslattal. A horoggal juthatunk vissza a felszínre. A csapdateremből az egyik rövid folyosó egy csatornalejárathoz vezet, amin zöld zár van. Nyissuk ki a crystal key-el, erre a zár sárga lesz, amit a brass key-el piszkáljunk meg, majd fém színű lesz, amire a silver key az orvosság. Végre eltűnt a lánc és lemerülhetünk a legnagyobb vízalatti dungeonba.

A hidegvíz befolyik a páncélok alá és megdermeszti az izmokat. A csatorna lakói rögtön lerohannak, kékszínű Water Elemental-ok és hatalmas pofonokat osztogatnak. Pár lépés után megtaláljuk a hideg áramlat forrását. Egy fali csatornanyílás. Hogyha eléállunk, a nagy nyomással kiáramló jéghideg víz visszalök minket, így nem tudunk előrejutni. Viszont a falakon találunk kapcsolókat is, melyek segítségével ki-be kapcsolhatjuk az áramlást. Az egyik járatba beúszva egy stone key-t lelünk, amit egy bezárt ajtó előtti falrekeszbe kell betenni, hogy az ajtó megnyíljon. Úszás közben egy kisebb zsákutcában megtaláljuk a második copper keyt. Fontos, hogy ezen a ponton már mindkettővel rendelkezzünk.

Egy nagyobb terembe eljutva a falon levő két rekeszből kivehetünk egy crimson keyt és pár jó tárgyat. Nem messze innen egy rejtett kapcsolóval kinyitott fal mögött egy teleportot találunk, ami egy kisebb felszíni labirintusba juttat. De itt két élőholton és egy tekercsen kívül nincs semmi más. Viszont nyugodtan pihenhetünk. Kis idő múlva eljutunk az első kulcsos ajtóhoz, amit egy copper key fog kinyitni. Egy fali csatornanyílással nézünk farkasszemet, aminek nyomógombja úgy tíz lépésre az egyik falon van. Be kell vallanom őszintén, hogy most következik az a rész, ahol én napokra elakadtam.

Egy teremben vagyunk, ahol két fali - működő- csatorna van és a kettő között egy ajtó. Az ajtóhoz nem lehet eljutni a két csatorna miatt, viszont a két csatornának pedig sehol sincs kapcsolója. Menjünk ahhoz a csatornához, amelyik elé lehet állni. Egy lépést hátra, és most kérjük meg a varázslót, hogy segítsen. A varázsló rövid koncentrálás után el kezd kántálni, zöld energiagolyó keletkezik a két keze között, ami egyre növekszik, majd kilövell és egy erőfalat hoz létre a csatornanyílás előtt. Ez volt a Wall of Force. Mostmár eljuthatunk az ajtóhoz, ami zárva van. De a falon van egy rekesz, amibe egy piros követ kell beletenni.



A következő ajtó melletti falrekeszbe pedig a crimson key gyömöszöljük be. Mi ez a plafonon, csak nem egy kijárati rács ?! Elő a horgot és irány a friss levegő.

Egy körgyűrűbe jutunk, ahol a falon egy rejtett kapcsolót keressünk. Újabb körgyűrű, ahol a középső oszlopon négy kulcslyuk éktelenkedik. A következő kulcsok nyitják a négy zárat: crystal key, copper key, silver key, brass key. Megint egy körfolyosó (lassan elszédülünk) ahol a fali rekeszekből szedjük össze a nyolc gyűrűt, és vigyük a mérleghez. A bal lyukba tegyük a következőket: +3. +1. -2. -2. A jobb oldali lyukba: -3. -1. +2. +2. A mérleg egy teleportot kreált, ami a varázslók főtermébe teleportál. Itt találkozhatunk Acwellan-nal a varázslóval, aki lerombolta Myth Drannor városát.
Pusztítsuk el, bár a nyolc varázslóból ő csak az egyik. Mikor ez sikerült, megjelenik a semmiből egy figura, és ellopja a haldokló Acwellan-tól a varázskönyvét, ami hatalmas pusztító varázslatokat tartalmaz. Ahogy jött, úgy el is tűnik a semmibe. Most döbbenünk rá, hogy minket becsaptak, és Myth Drannor utolsó védőjét tettük hidegre. Akkor ki csinálta ezt a pusztítást a városban ?!

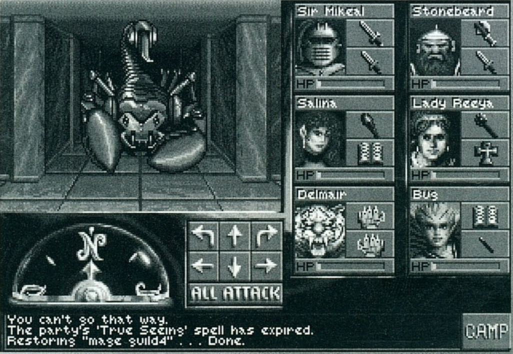
Úgy tűnik, hogy még nincs vége a küldetésünknek. Acwellan utolsó erejével még elteleportál minket Lathander templomához, ahová az állítólagos gonosz bevette magát. Három lépés előre és négy lépés jobbra. A templomban négy oltárt találunk, ahol négy tárgyat kell feláldoznunk: egy kardot, egy kaját, egy kelyhet, és egy zsák tömjént. Ha ezeket feláldozzuk, akkor oldalfolyosók nyílnak újabb termekbe. Először egy kardot és egy kaját áldozzunk fel, mert ezek biztos, hogy nálunk vannak és az így kinyílt termekben megtaláljuk a másik két tárgyat. A következő feladat, hogy holy symbolt gyűjtsünk. Az egyik megnyílt folyosón van két lépcső, amiken menjünk le a kriptákba, és a tepsiket csukjuk be. tegyük ugyanezt a szemben levő folyosón is, így megkapjuk az első keresztet, felvehetjük a földről.

Van még két lépcső, az egyiken lejutva két bezárt ajtót találunk amikhez a fire keyt. fent egy rejtekfal mögött találjuk meg. A másik lépcsőn lesétálva, taposópadlókat találunk, ezekre nehéz tárgyat kell tenni, így nem fog a képünkbe csapódni pár fireball. A megol-



dás négy pajzs. A második kereszt birtokosai lettünk. Menjünk fel és be a középső ajtón. Itt három oltárt és két lefelé vezető lépcsőt találunk.

Ha lemegyünk a lépcsőn, akkor az Örök Kárhozat Termébe jutunk. Inkább még ne menjünk le, esetleg egy save után érdemes kipróbálni. Tegyünk három holy symbolt a három oltárra. A két lépcső már nem lefelé vezet, hanem felfelé. Mehetünk fel. Orrfacsaró bűz fogad minket, és rögtön megtudjuk honnét jön, amikor egy rothadó faforma csápol az orrunk előtt. Aprítsuk fel. Orrunkat befogva haladunk tovább.



Szemben egy lépcső van ez visszavezet az előző szintre. Így csak balra, vagy jobbra mehetünk. Menjünk balra. Pár lépés után émelygés fog el, és azt vesszük észre, hogy ha megnézzük az iránytűt, hogy egy erőtér megfordította a csapatot. Forduljunk vissza és mehetünk tovább. Az egyik falon egy rejtett nyomógomb segítségével félretolunk egy álfalat, és megnyílt az út a következő három ajtóhoz. A bal és jobb oldalit járjuk be először, majd a középsőt. Itt egy felirat figyelmeztet a csapdára. Újabb émelygéssorozat és forgás után eljutunk egy zárt ajtóhoz, amit a frost key nyit. Már csak egy gold key kellene, amit a másik irányban találunk.
Menjünk vissza a lépcsőhöz, ahol feljöttünk, csak most jobbra menjünk. Itt a jobb oldali folyosó végén három taposópadlóra tegyünk három tárgyat. Így kapunk pár cuccot. Menjünk le mindkét lépcsőn, az egyikben megtaláljuk a gold keyt. Irány vissza és nyissuk ki az ajtót. A fali rekeszből egy Mornings Light-ot vehetünk fel, és egy kétkezes varázskardot. Gyerünk a következő szintre. Félelmetesen huhogó, sóhajtozó Banshee szellemekkel kell felvenni a harcot. Ezen a szinten négy copper key-t és négy Ember of hope-t kell megszerezni. Ezeket a copper key-ek által nyitható termekben kell beletenni a tűztálakba.
Ahogy az első tűztál felparázslik, a középső körfolyosón megjelenik négy cup of good cheer, amit a mellettük levő rekeszekbe helyezhetünk. Ennek eredményeképpen bemehetünk a középső terembe, ahol felvehetjük a negyedik ember of hope-t. Ha mind a négyet betettük a tűztálakba, akkor keressük meg azt a termet, ahol az oltár van, jutalmul az istenektől egy key of faith-et kaptunk. Mehetünk a teleport terembe. Itt az erőfalba tegyük bele a key of faith-et, ami átalakul teleporttá. Ezen át az utolsó szintre jutottunk.

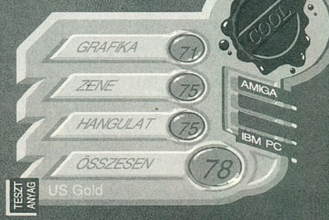
Három ajtó, se kulcslyuk, se kapcsoló, így hát nem marad más, mint egy dispell magic. Nézzünk szét mindenhol, így két crystal keyt vehetünk fel és egy coint. A pénzt dobjuk a kútba, és máris felvehetjük a rekeszből a harmadik kulcsot. Irány a bezárt ajtó, amit a crystal key nyit. A rengeteg farkast kibelezve, a szemközti teremben egy sun mask-ot akaszthatunk le a falról. A bal oldali járatban egy árnyékot találunk a falon, a jobb oldali teremben pedig egy staff of life botot.

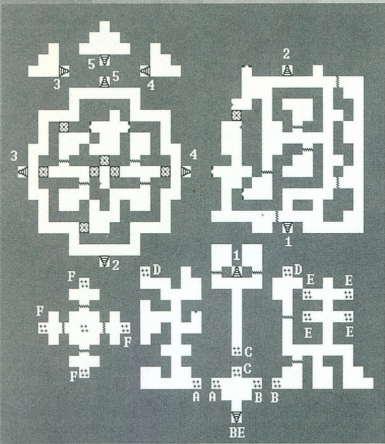
Ebbe a terembe csak úgy jutunk be, ha veszünk magunkhoz a falon levő szentelt víz tárolóból. A botot érintsük hozzá a falon éktelenkedő árnyékhoz, mire eltűnik az árnyék és vele együtt a nagy teremben egy fal is, ami mögött egy ajtó lapul. Helyezzük az ajtóra a sun maskot, nyissuk ki. Egy teleportot látunk, ami a célhoz vezet. Készüljünk fel az utolsó csatára, gyógyítsunk, memorizáljunk. Vegyünk nagy levegőt és lépjünk be a teleportba.

Bejutottunk a gonosz isten főhadiszállására. Odalépünk a trónjához, a lábánál két farkas pihen, a trón mellett kétoldalt, két élőholt lovag őrködik. Mikor a közelébe érünk, látjuk, hogy ez az a varázsló, aki megbízott minket Myth Drannor felkutatásával. Megvilágosodik előttünk, hogy csak arra használt minket, hogy a piszkos munkát elvégezzük, vagyis kinyírjuk utolsó ellenségét Acwellant. Na, akkor mutassuk meg neki kivel szórakozzon. Ha sikerül a gonosz lelket kiszorítani az undorító csontváz testéből, akkor megtekinthetjük az end-sequence-t.

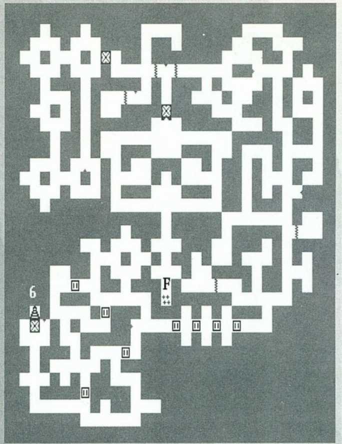
A program fenomenális, csekély 10 MB lett. Rengeteg digitalizált effect van a játékban, a varázslatok hangjaitól kezdve, a szörnyek hangjáig. Egy a hátránya, hogy eszméletlenül sokat töltöget, ami lassít a játékmeneten (realtime harc??!). A játék megszerkesztését, igaz átvette az SSI, de nem hozott szégyent az elődjére.

Dikó István

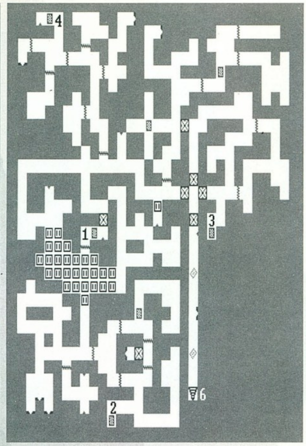




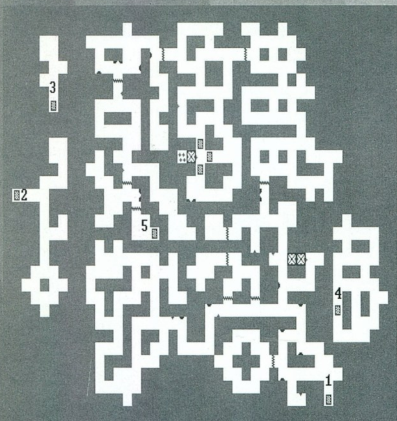
guild 1



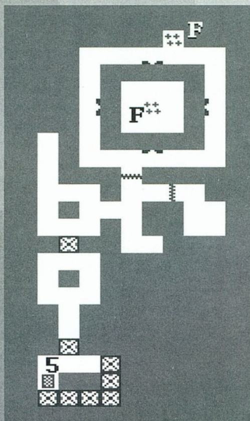
guild 2



guild 3

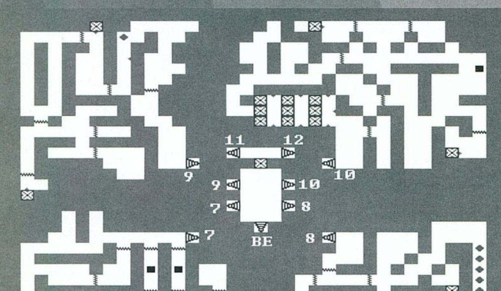


guild 4

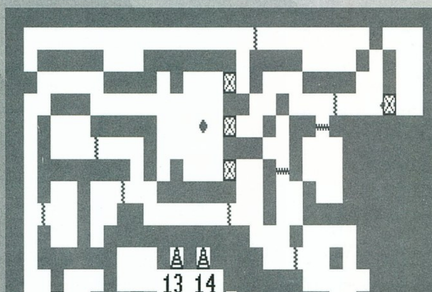


guild 5

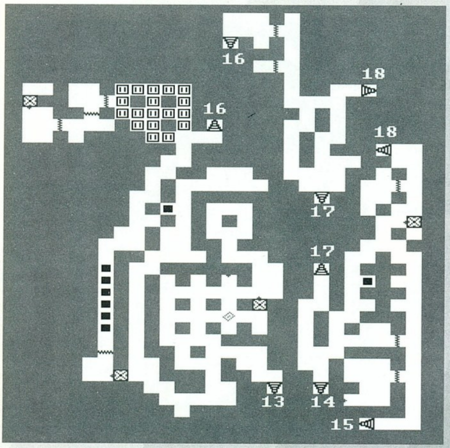
- FAL
- ÁLFAL
- AJTÓ
- TAPOSÓ
- SÜLLYESZTŐ
- LÉPCSŐ
- TELEPORT
- ERŐMEZŐ
- CSATORNA RÁCS
- NYOMÓGOMB, KAPCSOLÓ
- FALI CSATORNANYÍLÁS
- FALI REKESZ
- CSAPDA



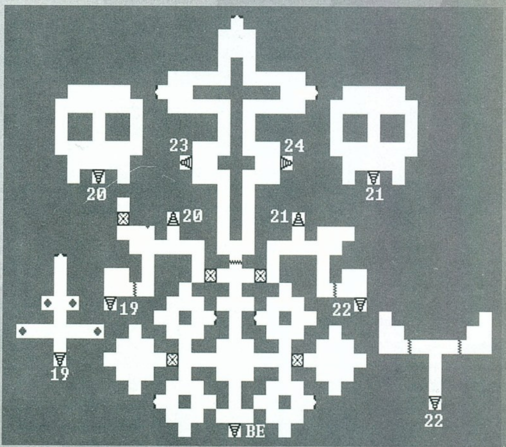
mauzóleum 1



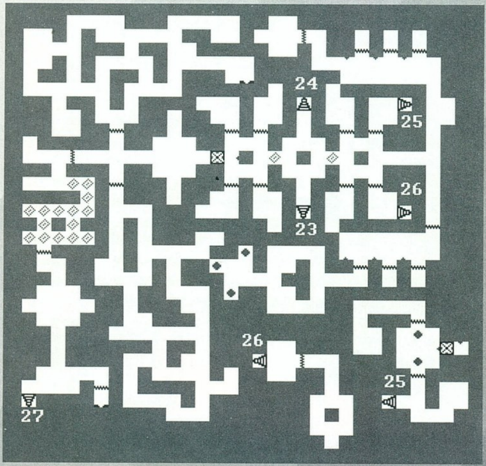
mauzóleum 2



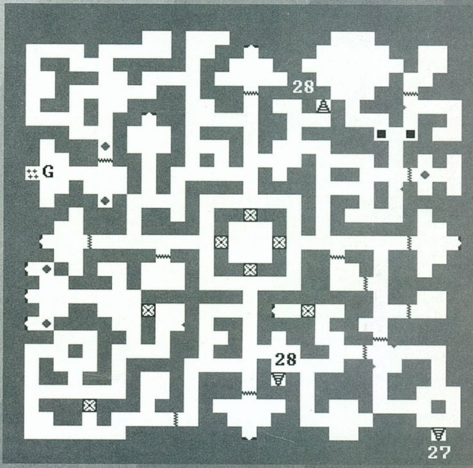
mauzóleum 3



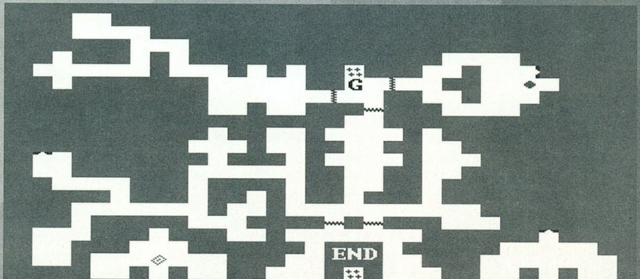
templom1



templom2



templom3



templom4

A320

2. rész

Na helló, pilóták gyöngyei, hogy megy a repülés?

Remélem az eg[illegible] [illegible]n kívül na[illegible] [illegible]gy ígérte[illegible] [illegible]e, és ha [illegible] [illegible]alra is elm[illegible]

[illegible]ost Cologne-Bonn reptér környékének harcedzett lakóit fogjuk bolygatni, éles manővereinkkel, dobhártyaszaggató hajtóművisításunkkal (bár ez az A320-nál egy kicsit túlzás, de gondolj bele, oda még jár Tu-134 típus is, ne tudd meg...). A reptér négybetűs kódja EDDK, 0 utas, 0 freight, 3.500 kg fuel. Ha minden OK, akkor itt állunk a 14L (139 fok bal pálya) felszálló beton szélén, de ne csak álldogáljunk hanem induljunk el.

- Hajtómű indítás
- NAV2 112.15 MHz (reptér irányadó frekvencia)
- kigurulás, felszállás, irány tartsd 139 kapcsold be EFCS-t, emelkedést tartsd 2.000 feet/m, emelkedj 3.500 feet-ig
- DME 4.0 M fordulj 49 fokra ha elérted 3.500-at hajtómű 70 %-ra
- DME 7.0 M forduló 319 fokra - ezt nevezik az iskolakör hosszú falának ezen az irányon eldöcögünk Bonn mellett, szemben Köln városa tűnik fel
- DME 11 M fordulunk 229 fokra, hajtómű 50%-ra, ill. sebességet 170-180 mph csökkenteni, fékszárny F2, süllyedést elkezdeni 100-200 feet/m-vel menet közben állítsuk NAV1-t 110.9-re, 14L pálya ILS frekije leszállási irány 139 fok.

Ha jól megfigyelted automatában a leszállást, láttad hogyan követi a robot az ILS leszállító rendszert. Most semmi más dolgod nincs, csak ugyanezt tenni. Ha az irányvonal elmozdul, közép felé kezdj el fordulni te is a kifutó felé. A süllyedést állítsd be úgy, hogy a vonal középen legyen (ez kb. 650-750 feet/m jelent, ha már rajta vagy a siklópályán). Most már csak az a dolgod, hogy tartsd a siklókeresztet (nem nagy ügy, csak néha töröld meg a homlokod)...

- ha már nagyjából irányon, vagy engedd ki a fékszárnyat F4-re, sebesség 140-145 közé - nem árt ha használod a sebesség tartó funkciót (5)
- outer marker jelzésnél engedd ki a futót és a fékszárnyat teljesen (F5) vigyázz!! Ilyenkor drasztikusan csökken a sebesség
[illegible] [illegible]0 közé ez k[illegible]-60%-[illegible] [illegible]yt jelent.

[illegible]ebb része [illegible]zál-[illegible] [illegible]térítéseket vé[illegible]z a kormányo[illegible] leszálló keres[illegible]oz-dul ne ránts eg[illegible] bele, próbáld [illegible]g finoman követni.

Kb. 200 feet magasságban az EFCS [illegible] kapcsol és teljesen kézi leszállást kell végrehajtani, de ha eddig jól tartottad a siklópályát és az irányt, nem lesz gondod. Figyelj a süllyedésre!!

- nagyon óvatosan korrigálj (neked kell egyenesbe hoznod a gépet ellenkormányzással)
- a beton felett csökkentsd a teljesítményt, húzd a botot, de csak fokozatosan, nehogy túlhúzd és átessen a gép, figyeld a variométert nehogy emelkedni kezdjél, vagy túl gyorsan süllyedj
- a hajtóműteljesítményt csökkentsd alapra ha meghallod a kerekek hangját (elvileg betont értél) reverse+fék, megállás. Na milyen volt?

Egy jótanács: ha nem vagy biztos, hogy sikeres lesz a leszállásod, rossz szögben ereszkedsz, elfordultál az iránytól, ne kapkodj, ne erőltesd, inkább adjál teljes gázt, állítsd a fékszárnyat felszállóra, emelkedj, repülj egy újabb kört és próbálj újra bejönni.

Ha sikerült úrrá lenni az angyalok házáján, néha hosszab ideig is szagoljuk az ózondús magaslati levegőt. El kellene jutni távolabbi repterekre, hiszen a polgári repülés célja, két reptér közötti kereskedelmi szállítás, már ha jól megy az adott légitársaságnak. Ehhez egy újabb dolgot kell megtnulnunk, ez pedig a Navigálás Tudománya.

Navigáció (azaz két pont között tuti, hogy nem lehet egyenesen menni) Ehhez szükséges némi iránytű, égtáj ismeret és némi ráérzés. Ősidőkben szájhagyomány útján terjedt az útvonalak leírása pl.:

- felszállás után repülj északra, ha meglátod X folyót, fordulj északkeletre, Y falu tornyánál fordulj megint északnak, és az útkereszteződésnél erszkedj lejjebb, ha meglátod azt a nagy juharfát balra ott lesz a mező ahol leszállhatsz, (képzeld ha kivágták a fát, a muksó meg kereste benzinfogytáig)

Később megszületett és alkotott Mr. Jeppesen. ő volt aki lerakta a navigáció alapjait. Történt, hogy az 1930-as években postapilótaként dolgozott egy igen veszélyes útvonalon, ahol már igen sok pilótát ért baleset, navigációs problémák miatt (lehet, hogy kiszáradt a folyó). Attól való félemében, hogy egyszer majd ő sem tudja, hol van, merre jár, Jeppesent élete nagy ötletéhez jutatta. Tíz centért vett egy kis fekete füzetet, amelybe bejegyezte légiútjainak minden lényeges tapasztalatát, még azt is, ami pillanatnyilag lényegtelennek tűnt.

Leszállópályák hosszát, irányát, az árkok helyzetét, a talaj minőségét, az akadályokat, a rádióállomásokat, a terep adottságait.

A jegyzetfüzet egyre vastagabb és híresebb lett, a pilóták kézről-kézre adogatták. 1934-ben 400 dollárral alapított egy kiadót, és Jeppesen Airway Manual címen kiadta első összeszedett léginavigácós gyűjteményét. Ma az általa alapított cég látja el a világot navigációs segédlettel. Ennyi kis kitérő után lássuk, hogyan is jutunk el A-ból B-be.

Minden irányadóponthoz tartozik egy rádiófrekvencia. Ezt beállítva a NAV panelen kijelződik a hozzánk való elhelyezkedése. Adott irányadóknál nincs távolság kijelzés csak az irányszöget mutatja ki a panel. Ha most állítgatjuk az irányszöget a panelhez tartozó gombokkal, pl. (NAV1 -> ><(Z), akkor a vonal egyszercsak elkezd mozogni. Namármost, ha az OFF felirat alatti nyíl színeződik el, akkor tekerjünk a másik irányba. Ha az OFF feletti, akkor jó úton vagyunk, ha a vonal beáll középre, leolvassuk a beállított értéket, és megkapjuk milyen irányban kell repülnünk, hogy az irányadópontot megközelítsük. Ilyen egyszerű az egész.

A térképeken az irányadók frekvenciája van megadva, az egymáshoz vezető útvonal irányai kirajzolva. A pilóta ennek segítségével határozza meg az útvonalat, sorba fűzi az irányadókat, egymás után állítgatja a NAV vevőket. Nekünk is csak

ennyi a dolgunk. Egyszerrübb ha ezt egy útvonal végigrepülése során ... meg. Repüljünk Brü... ban oly sokat em... ha Maastric...

...ssel to ...
...BR to E...

- Felszállás 02 runway-ről (017 fok)
- NAV1 116.65 ez Huldenberg (HDB) irányadó pontja
- folyamatosan emelkedjünk 2500 feet/m-vel, forduljunk jobbra 178 fokra, ilyenkor használj EFCS-t és auto-pilotot.
- keresd meg az irányt HDB-hez és fordulj rá
- NAV2 112.80 Olno (LNO) újabb trükk: állítsd NAV1 panelt 106 fokra ha a vonal bejön középre, akkor fordulj 106 fokra így pontosan tartod a fordulópontot

Magyarázat: tudod, hogy HDB-ből LNO-ba 106 fokos irányon jutsz el, ha akkor fordulsz amikor HDB-hez érsz, akkor pár mérfölddel túlrepülsz a sebességed miatt. Ha előre beállítod az irányt, a irányvevő hamarabb elkezd mozogni, nem kell kapkodnod, kényelmesen fordulózhatsz. A másik előnye, ha beállítod a fokot, nem kell a papírokat turkálnod, merre is kell mostan fordulni.
- 15000 feet-ig emelkedj hajtómű telj. 85-90%
- LNO-nál fordulj 16 fokra és kezdj el süllyedni 2000-2500 feet/m
- NAV1 108.50 Maastricht Runway 22 ILS
- süllyedj 6000 lábig közben már bejelez az ILS panel, de még ne nyomd meg a RETURN-t
- 27 M távolságnál 6000 feet magasan a reptér a hátad mögött van, kapcsold be a teljes szakaszú bevezetést vagy ha már van ambíciód, szállj le kézzel Runway 22 irány 214 fok

Congratulations You Are In Masstricht... megkezdheted a tárgyalást az egyesült Európáról.
(Ha jól megnézel egy térképet látod, hogy Luxemburg se esik messze Brüsszeltől, LNO-nál fordulj 161 fokra, LUX adatai pedig a leírás első részében publikálásra kerültek. Próbáld meg végigrepülni így mindjárt tudsz akár variálni is a három reptér között, csak az üzemanyagra ügyelj BRU to LUX kb. 4900kg.)

Carrier
Írd be a neved, a lemez írásvédője legyen ... h...vatásun... válasz-...thet... kezdő pilótá-...csnokig. ...öző ... nehezebb ...etel-...hatunk ILS au...atát, EFCS-t, ...rás stb. Sok id...tölt-hetünk a képe... előtt, én maga... má-sodik fokozat (PILOT) közepén ...k 2 hónap után, 93% teljesítménnyel.

Bonus útvonal

Egy olyan útvonalat írok le, amit szeren-csésen is végigrepülhettem Krauth Péter kapitány mellett, a HA-LEF jelű Boeing 737-300-as gépen harmadikként ücsörögve a cockpitban.

Sajnos csak Bécsből indulhatunk, ez az egy hiányossága van a programnak, de remélem elkészítik mission disken a további térségeket, repterket is. Vienna to Paris
(1. táblázat)

Hát itt lehet próbálkozni egy pár irányból leszállni. Érdekesség ha RWY 10-re szállsz le, jobbra alattad elúszik Le Bourget reptere. Ott tartják a híres repülő show-kat, és közben Charles-De-Gaulle ugyanúgy üzemel... hiába, a franciák tudnak szervezni. Ezen a reptéren nincs ILS próbálj oda is leszállni.

Hely hiányában ennyi fért bele a cikkbe, de egy két tippet még adok. PI SNU-nál még nem jön be SBG adója, de ha 271-re fordulsz, egy idő után érzékeli a vevő.

```
Flight Plan  LOWW to LFPG  végy 120 utast,3 tonna árut, 6500-7000kg fuel-t
felszállás
 Schwechat 30 pálya 295 fok       fordulás 210 fokra  Solennau  115.50
  rövidítve:
   SCH   to   210      Solennau      115.50   ajánlott mag. 38.000 feet
   SNU   to   271      Salzburg      113.80   ajánlott utazó telj. 88%
   SBG   to   262      Kempten       109.60   itt a leggazdaságosabb fogyasztás
   KPT   to   268      Trasadingen   114.30
   TRA   to   272      Luxeuil       117.10
   LUL   to   290      Rolampont     117.30
   RLP   to   294      Troyes        116.00    fokozatosan csökkentsd a
   TRO   to   316      Couliommiers  112.90    magasságod, CLM felett max
   CLM   to   348                    9 M              max 6000 feet legyen
    fordulás  268     RWY 28   ILS   109.10   leszáll irány 268
                vagy  RWY 27   ILS   110.70                 269
másik irányból leszállva
                      RWY 10   ILS   108.70                  89
                vagy  RWY 09   ILS   110.10                  88
```

Trasadingen Zurich-Kloten reptér mellet fekszik, készíthetsz új útvonalat... F betűt használd hosszabb utakon, időt spórolsz vele. Ha jól megfigyelted, minden megadott útvonal találkozik valahol, rakd össze őket, variálhatsz velük.

Állítom, hogy aki megszereti ezt a programot, sok kellemes órát tölt majd el a képernyő előtt; fel-, leszállva Európa számos repterét megismeri, s nem utolsó sorban a tájékozodó képességet fejleszti. Csodálatos látvány Angliát meglátni, vagy felismerni a norvég partvidék jellegzetes fjordjait.

Köszönettel tartozom a segítségükért a következőknek:

Neumann Mihály
Boeing 737-300 parancsnok pilóta

Krauth Péter
Boeing 737-300 parancsnok pilóta

Horváth Sándor
Tupoljev Tu-154 parancsnok pilóta

Gulyás József
útvonal-tervező és navigációs tiszt

Hory



Pepper's ADVENTURES in time™

Mióta a Sierrák gyermekmegőrzőként is üzemelnek, egy új játéktípust kezdtek el kifejleszteni. Ennek a stílusnak a meghatározására egy elég hosszú kifejezést kellett kitalálnom, mely valahogy így hangzik: Goblins tipusú oktatójáték tízéveseknek, illetve Bearoknak, mindezt Sierrásan megvalósítva. (Ez persze nem igaz - Bear) (A Bear még nem elég okos hozzá, csak hízelegtem. - SS Rainbird) (ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ - Bear)

Mivel elsősorban a fiatalabb korosztálynak készült, a játék nem túl nehéz, csak épp annyira, hogy ne lehessen fél nap alatt végigjátszani. A szórakozás mellett ráadásul kiváló lehetőség nyílik egy kis történelemtanulásra is. Egészen pontosan Benjamin Franklin életének, és korának megismerésére. Ennek a célnak az érdekében a párbeszédekben bizonyos szavakat pirossal kiemeltek, melyekre clickelve egy rövid ismertetőt olvashatunk róla, valamint bevezettek egy új ikont is, amivel szintén infókat kérhetünk a dolgokról (Truth).

A játék hat részre van felosztva, ezek bármelyikével kezdhetünk, bár szerintem érdemes a legelejéről indulni.

A játék a kertünkben kezdődik, ahol épp Lockjaw, a kutyánk szórakoztat minket. Vegyük föl a rágót és az ereszdarabot a földről, majd ha már itt vagyunk, adjunk inni a kutyának (kétszer), aztán adjuk oda neki a rágót. Úgy tűnik nem igazán tetszik neki, mivel [illegible] után kiköpi. Sebaj, most legalább jól ragad, így a segítségével felrakhatjuk a csatornát a falra.

Mivel eddig még nagyon jó kislányok voltunk, pedig köztudottan mi vagyunk a környék legantiszociálisabb egyénei, látogassuk meg a szomszéd virágágyását, majd szóljunk pár kedves szót a méltatlankodó gazdához. Ezt még eljátszhatjuk egy párszor, de inkább próbáljunk meg felmászni az ereszen. Ebből mászás helyett egy kis hallgatózás lesz, melyből kiderül, hogy a szüleink nem igazán szeretik az őrült tudóst, Fred nagybácsit.

Most egy érdekes dolog történik: a kutyát fogjuk irányítani. Az ikonok jelentése elég egyértelmű, kivéve a fogaké, mivel ez szinte bármit eredményezhet. Szaglásszunk körbe a kertben, majd ássuk ki a pórázunkat a virágoktól. Ezt Pepperrel fölvéve már mászhatunk is föl a tetőre.

Töröljük le a koszt az ablakról, majd nézzünk be rajta. Fredet látjuk, amint épp boldogan vigyorogva kipróbálja az új időgépét, és meghülyíti Ben Franklint, aki nélkül Amerika talán már nem is létezne. Aztán, hopsz, beesünk az ablakon, és pont bekapcsoljuk az időkaput, mely beszippantja Lockjawot. Menjünk mi is utána, egyenesen 1768-ba, Philadelphiába.

A Szabadság Harangjára érkezünk, melyet egy kissé megvisel a landolásunk. Az itt lévő Hare Krisnákon a gép bemutatja az új ikon kezelését, majd visszaadja az irányítást. Beszélgessünk az egyetlen fellelhető emberrel, a város bolondjával (háromszor), és adjunk neki egy kis vizet. Ha most még egyszer beszélgetünk vele, megkér rá, hogy engedjük szabadon. Nyissuk hát fel a kalodát, és nézzük végig, ahogy az épp arra járó őr elkap minket.

Egy raktárba zártak minket, ahol a kalapács segítségével húzzuk ki a szöget az ablakkeretből, és szegezzük föl a lepedőt az ablakra. Így már arrébbtolhatjuk a kis ládát a bal oldalon. Ismét Lockjawot irányítjuk. Szaglásszuk meg a láda helyét, majd ássuk ki magunkat.

Odakint Pepperrel vegyük föl a csontot, és ezt a bébi-, valamint a fiúruha felé dobva szerezzük meg azokat. Öltözzünk át, vegyünk föl pár kavicsot, és a kutyára is adjuk rá a fejkötőt, így az őr nem fog fölismerni. Csakhogy ekkor erre jön egy macska, akire LJ rögtön ráveti magát, és a nagy üldözéstől egy kissé "elfárad". Ez még nem lenne gond, de a helyi zsarnok is erre jár az őrrel és az elbűvölő lányával, akik elől el kell bújni a ház mögé, és elviszik a kutyát.

Indulásként járjunk körbe a városban, kopogjunk be minden házba, és beszéljünk minden emberhez. (A varronőnél egy követ kell az ablakhoz vágni.) Mint kiderül, elég tisztességes időtörés történt, minden teljesen a feje tetejére állt. Mivel jelenleg mi tűnünk a legépeszűbbnek, nekünk kell tennünk valamit. Kezdjük például azzal, hogy fölvesszük a márványos zacskót a szerelmesektől, levetetjük a kötelet a fáról az őrökkel, és elkérjük a postáról Ben csomagját. Ez utóbbinál három kérdésre kell válaszolnunk. (Was Ben born...T;

Was Ben the oldest...F;Ben really loved...F;Silence Dogood...F;Ben ran away...T;The Leather Apron Club...F;The King...T;Is Ben planning...T;Ben met...F).
Ha ez megvan, adjuk oda a szerencsejátékosnak a márványait, egy shillingért cserébe. Ha most elmegyünk a jobb oldali úton, egy sorompóhoz jutunk. Beszéljünk az őrökhöz, akik pont egy shillinget kérnek az átjutásért. Adjuk át, és nézzük mi történik Lockjawwal.
Szegény pára épp irtózatos kínok között fetreng, amit Miss Ima fülsértő nyivákolása váltott ki belőle. Ezt megbosszulandó, amint kiteszi a lábát a szobából, tépjük szét az ágyunkat, a ruháját, majd pihenésként együk meg a csontot, igyunk egy kis vizet, és harapjuk meg az épp belépő komornyikot. Az épp egy titkos ajtónak fog nekizuhanni, amit távoztakor az óralánc megrántásával nyithatunk ki.
Odabent rántsuk meg a lepedőt, így Ima előző, jobb létre szenderült állatkáinak névsorát, és utolsó tettét olvashatjuk el. A jobb oldalon egy lyuk található, amin beszagolva patkányszagot érzünk. Bővítsük ki egy kicsit a rést, és vágtassunk el az így nyílt folyosó végére, ahol végignézhetjük, amint a kormányzó épp elrakja az emberektől elvett pénzét.
Újra Pepperen van a sor, valahogy be kell jutnunk a Franklin családhoz. Kopogtassunk az ajtón, majd beszéljünk a megjelenő feleséghez. Hát ez nem jött össze. Másodszorra próbáljuk meg átadni a csomagunkat, majd miután ez sem sikerült, bontsuk ki, és az így kapott könyvet (miután átolvastuk) adjuk át a ház úrnőjének.
Mint kiderült, Ben barátunk alaposan megváltozott. Nem hajlandó új kísérleteket csinálni, és egész nap csak lustálkodik. Próbáljuk meg rábeszélni (X3), hogy végezze el a Kite\Key kísérletet, melynek csak az lesz az eredménye, hogy kijelenti, csak akkor hajlandó hozzáfogni, ha hozunk neki forró vizet, és összegyűjtjük az alkatrészeket.
Kezdjük mondjuk az utóbbival. Vegyük föl a fémrudat, és a paradicsomot a földről, a dugót, a mágnest, és a tervrajzot a műhelyből, valamint a csokisreceptet a szekrényből, majd irány a sorompó. Némi beszélgetés után meg tudjuk annyira kavarni az őröket, hogy boldogan elrohannak, mondván, hogy sietnek a kormányzó báljára, egy ónlemezt pedig ittfelejtenek. Természetesen magunkkal visszük.
Járjunk körbe a városon, és megint beszélgessünk el az emberekkel, aztán kérjük el a rézkulcsot a kocsiból. Cserébe nyolc szállóigét kell szétosztanunk, melyek hatására ismét normalizálódnak az emberek. Erre meg eltűnik a kulcsos emberünk és csak a kocsija roncsait találjuk meg egy táskával, és a kulcsokkal. Ha felvettük, menjünk egyenesen a boltba.
Próbáljuk meg felvenni az asztalról a befőttesüveget, az eladó kijelenti, hogy csak egy csokireceptért hajlandó nekünk adni. Mivel mi pont rendelkezük ilyennel, cseréljük el rá. Csakhogy a bödön tele van káposztával, ami kiválóan alkalmas arra, hogy megetessük vele a kecskét a szerencsejátékosnál.
Menjünk vissza Ben házába, és próbáljunk meg begyújtani a kandallóba. Miután a lány tudomásunkra adta, hogy ezt csak nagy baj esetén tehetjük meg, kenjük magunkra a paradicsomot, és kezdjünk látványos haldoklásba. Eredmény: máris lesz forralt víz Bennek.
Most adjuk oda neki a tartozékokat: a kulcsot, a madzagot, a tervrajzot, és a Leyden jart. Ehhez ezt össze is kell állítani. (A fémlap a köcsögbe, hozzá víz, rá a dugó, és bele a fémrúd.) Már csak egy sárkányra van szükség.
Menjünk ki a küszöbre, ahonnét Fredy bácsi elragad minket Ben fiatalkorába. Itt épp el akarják lopni a fürdőző tudósnővendék ruháit. Vegyük fel a lepedőt a bokorról, majd magunkra terítve ijesszük el a tolvajt. Adjuk vissza a ruhákat Bennek, aki meghív a házukba. Itt oda kell adni neki a spárgadarabokat, hogy gyertyákat készíthessen, cserébe megkapjuk a sárkányt, és már repülünk is vissza a középkorú barátunkhoz. Ha az utolsó részt is átadtuk, kimegyünk a rétre, és végrehajtjuk a nagy kísérletet, a villámcsapás pedig visszaváltoztatja Bent a régivé.
A vihar nem csak barátunk elmeállapotát, de fürdőkádjának kinézetét is megváltoztatta egy kissé: darabokra tört. Így felvehetjük a legyezőt, a fotelt, a papucsot, a kart, és a valamit. A fotelt gyömöszöljük be a törött létrafok elé, és menjünk föl a padlásra. Egy postagalambot találunk, akit engedjünk ki a szabadba. Ismét Lockjawé a szerep.
Másszunk be a kormányzó irodájába, és cincáljuk meg a papucsait. Mikor a fickó bejön, lerak egy levelet az asztalra, mi pedig jól megharapjuk. Vegyük föl a levelet és adjuk át a szobánkban a madárnak, aki elviszi Pepperhez.
Mikor a galamb megérkezik, vegyük föl a levelet, és menjünk el a városban a főtérre. (Út közben mindenkivel beszélgessünk.) Itt az egyik fán egy hirdetmény alatt egy titkos rekeszt találunk, benne egy dobozkával. A dobozt egy tologatós játékkal tudjuk kinyitni, vagy egyszerűen a help ikon használatával (kevesebb pont). Egy köteg szerelmeslevelet találunk. Menjünk a börtönhöz, ahová Richardot zárták, adjuk át nekik a királyi parancsot, Richardnak, aki valójában Ben felesége, pedig a szerelmes leveleket, és a táskát. Az ötödik rész: Alkotmányos Egyezmény.
Mutassuk meg Bennek a királyi levelet. Ebből kiderül, hogy az adót jogtalanul szedik, így Ben nekiáll szórólapokat készíteni. Rakjuk be a kart a nyomdagépbe, majd vegyük föl a nyomtatványokat. Ezzel járjunk körbe a városon, és adjunk minden embernek egyet. Ekkor ismét elteleportálódunk, csak most az öreg Benjaminhoz. Beszéljünk hozzá, majd adjuk oda neki a szemüvegét, és a papírok alól a gyógyfüveket. Erre meghív minket a lakására, melyben belül maradt a kulcs. A földön heverő fadarab, és a mágnes segítségével nyissuk ki az ajtót, cserébe egy csokit kapunk.
Kérjük el a sárkányt Benjamintól, aztán a boltban csináltassunk bonbont a csokiból a legyezőért cserébe. Az édességet a katonáknak kell adni, akiket elég tisztességesen ki is üt a fertelmes kaja, így a sárkánnyal bejuthatunk a villába.
Az irodában vegyük föl a papírt és a ceruza használatával olvassuk el a páncélszekrény kódját. Nyissuk ki a széfet, és vegyük fel a pénzt. Pechünkre, amint kilépünk, rögtön elkap minket a lakáj. Vegyük föl a legyezőt, a felmosóvéget, a kesztyűt, majd ezzel a vasalót, és vasaljuk ki a ruhát, amit vegyünk magunkra. Így már kimehetünk a folyosóra, onnét pedig az emeletre, ahol a szobák labirintusában keressük meg a kutyánkat. Lockjaw-val adjuk ki a kulcsot, Pepperrel pedig vegyük föl, és nyissuk ki az ajtót. Aztán menjünk ki a lépcsőhöz (a kutya szaglásszon), és bújjunk el a szekrényben. Mikor a lakáj lerakja a vödröt, lökjük rá Miss Ima fejére, majd a megjelenő kormányzót és a segédjet is zavarjuk le a lépcsőn. Ekkor megérkeznek a felkelők, akiket beengedünk, átadjuk nekik a lopott pénzt, és már repülünk is előre az időben Fredy nagybácsi gépezete szárnyán...

Created By SS Rainbird

GRAFIKA	80
ZENE	70
HANGULAT	75
ÖSSZESEN	80

COOL
IBM PC
TESZT ANYAG
Sierra





Spear Of Destiny

Háát igen. Amikor az Amigások büszkén mutogatják a Pinball Dreams-et a PCs haveroknak, a PC-sek csak egyféle-képpen válaszolhatnak rá: megmutatják a Wolfenstein 3D-t. Ez a program (akármennyire meglepő) shareware kategóriában kezdte a pályafutását. Több olyan visszajelzés is érkezett a készítők felé, hogy a program fenomenális stb. és boltban sem lehet ilyen jót kapni. Így a programozó bácsik figyelembe vették ezt az igényt is, s a második részt már a boltokban lehetett megvásárolni. A siker most semmaradt el, s a Psygnosis jóvoltából Európában is megjelent a Spear Of Destiny. A játék érdekessége, hogy egy cluebookot is tartalmaz, amely az összes térképhez hasznos tanácsokat is közöl. A játék nemcsak a látványáért egyedülálló (azért nem árt távolról nézni a monitort), hanem a játszhatósága is maximális. Mindenki újra és újra fogja játszani, kevesebb extrákat felvéve, legnagyobb nehézségi fokozatra állítva stb. Vigyázz, mert ez az a játék az, ami hozzáragaszthat a gépedhez, sőt még álmodban is labirintusokban rohangálsz majd gonosz nácikat írtva.

A Spear Of Destiny, azaz a Végzet Lándzsája akármilyen meglepő is, valós alapokon nyugszik. Hitler hatalma megszerzésekor s később is hitt a "mágiában". A fekete mágia ritusait végezte és végeztette el a tisztjeivel is; hogy ez mennyire játszott szerepet a sikereiben az megkérdőjelezhető. Annyi biztos, hogy a keresztények nagy tiszteletben tartották azt a lándzsát, amellyel - a keresztre feszített Krisztus testébe mártva - megállapították a halálát. Misztikusok szerint a lándzsa tulajdonosa annak energiáit jó és rossz dolgokra is fordíthatja. A tulajdonosát nem győzheti le földi erő. Így hát találva van a történet is: Hitler megszerezte a lándzsát, nekünk pedig azt kell ellopnunk. Mi William J. "B.J." Blazkowicz szövetségi kém szerepét játszuk, aki természetesen náci propagandának gondolja a "Lándzsa hatalmát". Viszont e tárgy visszaszerzése Adolf önbizalmát keményen megrendítheti. A parancsaink viszont világosak: hatoljunk be a nürnbergi náci főhadiszállásra, és szerezzük meg a lándzsát.

A játéknak megvan az a nagy előnye, hogy jól választották meg a nehézségi fokokat. A legegyszerűbbet még könnyen meg lehet nyerni, a legnehezebbnél viszont már alaposan megizzadhatunk, mire sikerül egy-két szintet teljesíteni. A kezelésről, menükről és kijelzőkről nincs értelme írni - aki nem tud eligazodni köztük, vegyen memóriabővítőt (ne a gépébe...). A játék varázsa nem a bonyolultságában rejlik, hanem éppen az egyszerűségében, abban, hogy csak a gyors reflexeinkre, ösztöneinkre és tapasztalatainkra hagyatkozhatunk. A játékot egérrel, joystickkal vagy akár billentyűkkel is játszhatjuk. 1-4 gombok a fegyverek kiválasztására szolgálnak, az F2/F3 állás mentést vagy töltést tesz lehetővé. Az F5-tel állíthatjuk a képernyőméret nagyságát, gyors gépeken a legnagyobb ablakú játéktéren is villámgyors az akció. Az egyik leghasznosabb billentyű az ún. Boss Key, amely az F1-es. Ezt azért hívják "főnök billentyűnek", mert ha pl. valaki éppen munkaidőben játszik, és besétál a főnöke ezt megnyomva a dos képernyő jelentkezik be. A főnök távozásakor az ESC billentyűvel visszatérhetünk a játékra.

BP, avagy újabb nevén SS Rainbird felfedezését sem szeretném kihagyni a leírásból. "A figuránk alacsony egészségi állapotát kajákkal (+10), egészségi csomagokkal (+25) vagy kutyakajákkal (+4) növelhetjük. Nagyon rossz állapotban lévő emberünknél van még egy extra lehetőségünk is. Egyszer egy csontváz mellett "sétáltam" s valami szürcsögő, gurguláző hangot hallottam, és mikor ijedten hátrafordultam, észrevettem, hogy eltűnt a csontváz. Mondhatom, kellemes élmény volt, tekintve, hogy én is épp ettem. (+?)"

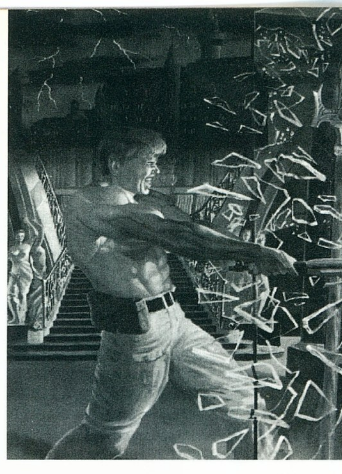
Egy-két tipp: Ne rohanj be fej nélkül a szobákba, mert lehet, hogy anélkül is jössz ki.

Használd az egeredet és a billentyűzetet egyszerre: jobban lehet célozni és forogni az egérrel, viszont a billentyűzettel jobban lehet mozogni, futni.

Az ellenfeleinket le is rohanhatjuk, egyesek a meglepetéstől még mozdulni sem tudnak...

Minden szinten van rejtett fal, ajtó. Minden 40.000 pont után extra életet kapsz! Leggyorsabb módja a kutatásnak az, ha a fal mellett 45 °-ban előre megyünk az ajtónyitás (space) gombot nyomva.

Az MLI gombokat megnyomva 100 % egészséget és 99 ammot kapunk. Viszont



a pontszámunk 0-ra csökken - így sosem jutsz fel a top listákra...

A hangkártyatulajdonosok vehetik hasznát a következő tippnek: amikor a náci őrök meghallják lövésedet, figyelmeztetik egymást kiáltásokkal. Ezt ki is használhatjuk: lőjünk az ajtó előtt, és számláljuk meg a kiálltásaikat. Ez persze nem 100 %-os, az SS parancsnokok és a mutánsok nem szoktak kiabálni...

Kevés lőszer esetén válts vissza a gépfegyverre! Ez kevesebb töltényt pazarol, de a barnaruhásoknak ez is megteszi.

Több ajtó esetén az elsőt kinyitva álljunk hátrább, hogy a többit is szemmel tarthassuk.

Sok kincs vár a kíváncsiakra, akik mind a 20 szintet teljesíteni akarják.

Ne lepődjünk meg, ha az ötödik szinten nem tudjuk pár golyóval elintézni Trans Grösset. Ez egy nagy tohonya állat, talpig páncélban és két gépágyúval felfegyverkezve. Játszuk ki őt, keressük meg a titkos átjárókat, próbáljuk többször meglepni hátulról - nála van ugyanis a továbbjutás kulcsa...

B.J. Blazkowitz szerepében: "Hadd forogjon a tár" Masell



REACH FOR THE SKIES

The Battle for Britain



"Soha-sem tartoz-tak ily sokkal, ennyien, ily kevésnek!" Churchill eme örökéletű szavakkal illette a későbbiekben Angliai-csata néven ismertté vált légi hadművelet minden résztvevőjét, de főleg a fiatal Spitfire és Hurricane pilótákat, akik önfeláldozásuk árán megvédték szigetüket, szembeszállván a Luftwaffe többszörös túlerőben lévő erőivel szemben. Tagadhatatlanul ez volt a Királyi Légierő történetének "legfényesebb órája".

Stílusosan, az RAF megalakulásának 75. évfordulóján jelentette meg a Virgin ezt a szimulációt, melynek egyik érdekessége, hogy egy kicsit személyemmel is kapcsolatos.

A program létezését bizonyító két dia és némi magyarázószöveg, még a CMánia 1990 novemberi első számában látott napvilágot. Természetesen az én Cygnus Editorom jóvoltából. Talán így érthető, hogy élénk kíváncsisággal vártam a végre tökéletes verzió megkaparintását.

Az Amiga verzió kiemelkedő alkotásnak tűnik és nemcsak a program-fejlesztések okozta egyre csökkenő szoftware ellátottság miatt. Bár nem feszíti a végletekig a gép képességeit, a grafika, hang FX és játszhatóság terén veri a manapság oly divatos "SVGA-s 486"-osokat. A PC-re készült változat, a korhű fotókból készült intro ellenére nem nagy durranás. Persze a Strike Commander által felállított új mércéhez képest minden hasonló alkotás csak egy átfútó mosolyt jelent. A közepes kivitelezést azonban a RFTS-nél nem kompenzálja egy izgalmas és kellően összetett játék menet. A PC-s szimulációk jövője nyilvánvalóan nem az ilyen software-ek irányába mutat.

A FŐSZEREPLŐK

Hovatartozásuktól függetlenül, a pilóták három szerepkörben vehetik ki részüket a küzdelemből. A gyakorlás *(PRACTICE)* opció valójában csak bohóckodás, míg a PILOT szerepkör már komoly és gyakran életveszélyes feladatok elé állít, annak ellenére, hogy csak a kiadott parancsokat kell teljesíteni. A csata kimenetelét érintő stratégiai döntések legyenek a vezérkar problémái. Éppen ezt teszi lehetővé az irányító *(CONTROLLER)* feladatkörének átvállalása, mely komoly beavatkozást engedélyez a két szembenálló fél támadási terveibe, akár történelmi tényeket módosító következmények árán is.

TÁMAD A LUFTWAFFE...

Miután csatlakoztunk a töprengő Werner Mölders alezredes asztaltársaságához, kezdetét veheti a támadási terv felvázolása: az egész hadművelet a La-Manche csatorna és a szigetország feletti légifölény kivívására irányul, mely következésképpen lehetővé teszi a 'Seelöwe' terv életbe lépését, vagyis az E.K. katonai megszállását. A Luftwaffe törekvése tehát a Királyi Légierő harci állományának a kritikus 50% alá csökkentése, mely a gépek légiharcban történő lelövésétől, a radar rendszer elpusztításáig terjedhet.

Az Anglia dél-keleti partvidékét ábrázoló hadműveleti térképen megtalálható minden fontosabb katonai objektum, így azonnal levegőbe emelkedhetnek a Kampfgeschwader-ek.

Egy célpont definiálása után szintén meg kell adni egy gyülekezési pontot, ahol a bevetésre vezényelt gépek találkoznak. Az ekkor megjelenő táblán fel van tüntetve a gépek típusa és a személyzetek harcikedvének foka, valamint itt állíthatók be a támadás pontosabb részletei is *(SET ATTACK)*.

Ez a panel tartalmazza a cél nevét, az ezen a napon rendelkezésre álló gépek típusát, és a bevetendő rajok *(FLIGHTS)* számát. A repülési magasság *(ALTITUDE OVER COAST)* változtatása taktikai előnyök elérésére ad lehetőséget. Minél alacsonyabban repül egy kötelék, annál később érzékelik a védők, tehát nagyobb a célpont épségben való elérésének esélye. Ezért érdemes néhány gépet csaliként, nagyobb magasságban berepültetni, ezáltal rájuk irányítani a vadászok figyelmét, míg a többi kötelék leradírozza az objektumot. A célpont iránya *(TARGET BEARING AT TURN)* és távolsága *(TARGET RANGE AT TURN)* azt a pontot határozzák meg, ahol a kötelék ráfordul a kijelölt célpontra. Hirtelen irányváltoztatással sokáig titkolni lehet a támadandó cél kilétét. A bombavetés történhet zuhanásból *(DIVE)*, nagy *(HIGH LEVEL)*, illetve alacsony *(LOW LEVEL)* magasságú egyenesvonalú repülésből. Végül kijelölhető kellő vadász kíséret is *(SETUP ESCORT)*. Bf109 és Bf110-es típusok között lehet választani, melyek három kötelék típusban biztosíthatnak. FREE esetén a vadászgépek a bombázók előtt repülve feltartóztatják a RAF gépeit. Ha HIGH a választás, akkor a Messer-ek a bombázók mögött, jelentős magasság különbséggel repülnek, így jó eséllyel csaphatnak le a védenceiket hátulról támadó vadászokra. A közeli biztosítás *(CLOSE)*, melyet Göring személyes parancsára vezettek be, a lehető legrosszabb alternatíva. Így egy csapásra megfosztotta a vadászokat a meglepetés, a magassági fölény és a manőverező képesség adta előnyöktől.

A hadművelet sikertelenül zárul, ha szeptember 15-ig nem csökkent 50% alá a Fighter Command bevethető gépparkja. PILOT szerepkörben repülve, a harmadik pilóta elvesztése után kell feladni a nagyhatalmi vágyakat.

A RAF VISZONT VÉDEKEZIK!

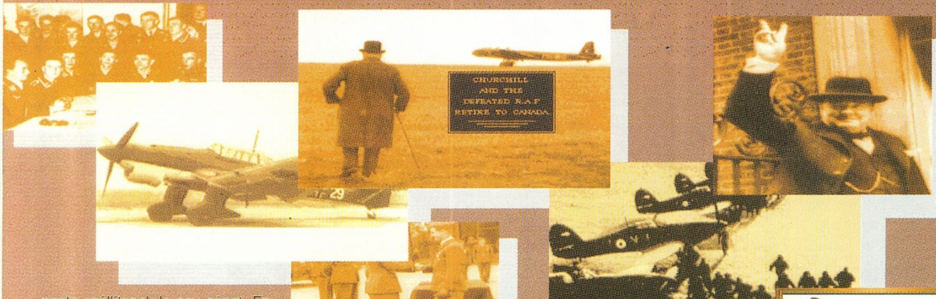
Átvállalván Dowding marshall posztját, számos problémával kerülünk szembe. A korlátozott számban rendelkezésre álló felszerelést megfelelően felhasználva kell egy hatásos védelmi stratégiát kidolgozni a Luftwaffe támadásai elhárítására. Ennek egyik alapeleme, hogy vadászaink csak a legszükségesebb esetekben keveredjenek Messerschmittekkel légiharcba; minden energiát a bombázók elpusztítására kell koncentrálni. Felelősségünk kiterjed az összes vadászgépre, és bár az elveszetett pilótákat meggyászoljuk, a harcot a legvégsőkig kell folytatni, tekintet nélkül az emberi veszteségekre.

A RAF vadász utánpótlását négy gyár biztosítja, melyek 100 %-os termelés esetén kétna-











ponta szállítanak le egy gépet. Ennek ismeretében kell az elfogadható veszteségek arányát meghatározni.

Bár a főhadiszállást megpillantva némi deja vu érzés foghat el, van még mit megismernünk. Elsöprő fontossággal bír a négy r/g gyár védelme, melyeket megvizsgálva felvilágosítást kapunk a gyártott r/g típusáról *(A/C TYPE)*, a raktáron lévő, bevetésre kész gépek számáról *(A/C STOCKS)*, a következő gép elkészítéséig szükséges időről *(NEXT A/C)*, valamint a vizsgálat napján már elszállított gépek számáról *(MOVED)*. Bármely üzem elleni sikeres támadás magával vonja a gyár telepein tárolt gépek pusztulását, többek között ezért is érdemes azonnal egy megjelölt reptérre kihelyezni őket *(DEPLOY)*. Egy napot vesz igénybe a gépek átreptetése és előkészítése.

A repterek állapotát is napról-napra nyomon kell követni. A felszállópálya használhatóságának megőrzése a legfontosabb *(RUNWAY STATUS)*, hiszen egy kráterekkel tarkított pálya kijavítása akár öt napot is igényelhet. A műhelyek állapota *(REPAIR STATUS)* következtetni enged a sérült gépek javítási idejének nagyságáról, a MORALE szintje pedig a személyzet hatékonyságát jelzi. Leolvasható a ma *(AIRCRAFT READY)*, a holnap *(TOMORROW)*, illetve a csak egy hét múlva *(ONE WEEK)* használható gépek, valamint a jelenleg bevetésen lévő *(FIGHTING)* és éppen áthelyezett *(REDEPLOYED)* vadászok száma is.

Végül a repterekről indíthatóak a válaszlépések is *(SET RESPONSE)*. A felemelendő rajok számának meghatározása után, indulhatnak a V-12-es Merlinek. A bevetés végéről a *"LUFTWAFFE ARE HEADING HOME"* rádióüzenet informál. A bevetés, valamint a hadművelet állásáról az eligazításon értesülhetünk *(PROGRESS REPORT)*. A csatorna felett kiugrani kényszerült RAF pilóták jó eséllyel pályáznak a fulladásra, míg a jólszervezett német mentő egységek a LUFTWAFFE pilóták jelentős hányadát kimentik.



A HARCISZELLEM (MORALE)

A csata mindenkori állása pszichológiailag is kihat a katonákra; ez a harci kedvben nyilvánul meg, ami szolídtól *(POOR)*, kimagaslóig *(HIGH)* változhat. A csata kezdetekor a jó *(FINE)* állapot dominál és mint irányító, a parancsaink bírnak a legnagyobb befolyásoló hatással alakulására. Növekedhet ha:

- A reptér személyzete minden riadóztatás utáni napot relaxációval tölt.
- A reptéren állomásozó század gépei sikeresen teljesítik a küldetésüket.
- A reptérről riadóztatott összes gép sérülés nélkül tér vissza.
- Új gépek érkeznek a reptérre.

Csökkenhet ha:

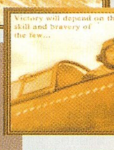
- A repteret riadókészültségben tartjuk huzamosabb ideig anbélkül, hogy beiktatnák pihenő napokat is.
- A reptérről felszálló század gépei veszteséget szenvednek.

Miért is fontos mindez ? A harciszellem kihat a komputer által irányított pilóták teljesítményére. Az értékével arányosan növekszik embereink légiharcban tanúsított hatékonysága; nagyobb valószínűséggel veszik észre a 6' órában mögéjük kerülő ellenséget és manővereik is magasabb színvonalúak lesznek.

A MENÜ RENDSZER

Azonnal észrevehető, hogy a program struktúrája és megjelenése szinte azonos a Flight of the Intruder című szimulátorral, így csak néhány fontosabb opció kerül ismertetésre. Talán a REAL FLIGHT funkció a leglényegesebb a repülés szempontjából, hiszen kikapcsolása esetén a gép a sárkányához képest sokkal nagyobb teljesítményű motorral repül, tehát kisebb szakértelem kell a bonyolultabb manővereknél a levegőben tartásához. Eme opció választása esetén viszont nemcsak a gép repülési modellje lesz realisztikusabb, de az automata felszállás lehetősége is megszűnik.

A többi érdekesség a DETAIL cím alatt található. DISTANT 3D esetén minden távolban, de még látóhatáron belül lévő tárgy látható. A MIRROR 3D a visszapillantó tükörben teszi láthatóvá az összes mögöttünk repülő gépet. A VGA-s verzión található négy új opció is: A LIGHT SHADE a nap állása szerint árnyékolja a tárgyakat, a SKY GRADIENT fokozatos színátmenetet biztosít a földfelszín és az ég között, a CANOPY CLEAR a gépek plexi üvegének átláthatóságát állítja be külső nézetben, míg a POLYSMOOTH a repülők festését változtatja egybefüggővé, eltakarva a polygonokat, melyek valójában alkotják őket.

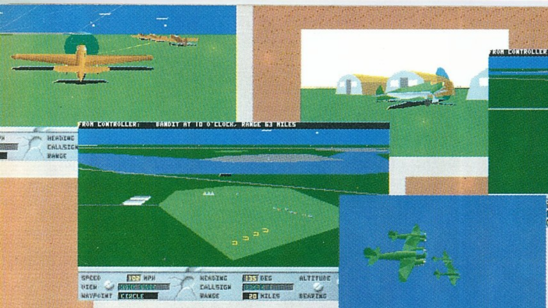


FEDÉLZETI RÁDIÓ

A gépek közötti kommunikáció csak látszólagosan több oldalú, valójában csak a vételre korlátozódik, hiszen nincsen lehetőség egyéni kapcsolat felvételre a légtérben tartózkodó barátságos kötelékekkel. Ennek ellenére nélkülözhetetlen a légiharcokban történő sikeres helyzetfelismerés szempontjából.

A bevetés kezdetének pillanatától három típusú rádióadás fogható, melyek eltérő színekben kerülnek megjelenítésre. A FEHÉR színű üzenet kifejezetten nekünk szól. Ez egyaránt származhat a földi irányítótól vagy a légtérben tartózkodó bármely bajtársunktól. Az információ értékelése és az ezt követő döntés teljesen szubjektív. Ha KÉK üzenet jelenik meg, akkor csak az egyes kötelékek közötti rádió forgalom fültanúi vagyunk. Ezekből a jelentésekből lehet következtetni a csata jelenlegi állására. A ZÖLD üzeneteket elvileg mi sugározzuk és ezek a pillanatnyi helyzetünkre vonatkoznak. Ezen jelentések a szimulációnak a figyelmeztetései azokra a veszélyekre, melyeket egy valóságos szituációban a pilóta saját maga észlel, ezért érdemes rájuk azonnal reagálni.

Néha verbális figyelmeztetések is elhangzanak; *OKAY, LET'S ENGAGE:* Üzenet a kísérőnek, látom az ellenséget! *TALLY HO:* Tudatom a rep.irányítóval, hogy az ellenséget azonosítottam, támadását megkezdem. *SOME TRADE FOR YOU:* Egy légtérben tartózkodó RAF pilóta jelzi, hogy ellenséges gépek közelednek felénk. *WE'RE UNDER ATTACK!:* A védelmünkre bízott bombázókat RAF vadászok támadják. *SPITFIRE ATTACKING:* Ez talán egyértelmű!









malőrrel vette kezdetét az Adlertag, ami a Luftwaffe új taktikájának, a Fighter Command reptek támadásának kezdetét jelentette. Az egymást követő intenzív támadások komoly veszteségeket okoztak a védőknek és támadóknak egyaránt; Dowding az első nyolc nap alatt 88 pilótát vesztett.

Érdekesség, hogy a RAF repülők AM rendszerű berendezésekkel voltak felszerelve, így a polgári lakosságnak alkalma nyílt belekóstolni a fejük felett dúló légiharcok izgalmába. A szintén angol vadászokon elhelyezett 'csipogó' adó, mellyel a gépek helyzetét határozták meg a földről, nyugodtan tekinthető a modern IFF előfutárának.

KÉT NYÁRI HÓNAP

A francia kapituláció és a BEH Dunkerque-i evakuációja után nyilvánvalóvá vált, hogy a Wehrmacht következő célja az utolsó erődítmény, a Brit szigetek elfoglalása. Hódító Vilmos óta most fenyegette először ily nyíltan az invázió veszélye a lakosságot, a polgárok örök ellenállást fogadtak. Az OKW terveit már csak egy tényező húsíthatta meg, a Francia Csatában már debütált RAF. Felkészülve az elkerülhetetlen összecsapásra, 1940 nyara szemközt találta a Luftwaffe elit ezredeit és a Fighter Command jórészt fiatal pilótákból álló Wingjei. Már csak egy vezényszó hiányzott....

Kanalkampf

Az Angliai-csata első fázisának neve, a csatorna feletti ütközetekre utal, ahol a Luftwaffe megkísérelte semleges területek felett harcra kényszeríteni az angol vadászokat. Bár az elkövetkező közel egy hónap alatt számos támadást indítottak mind az utánpótlást szállító konvojok, mind a kikötővárosok ellen, a RAF csak kisebb kötelékeket vetetett harcba, tartalékova erőit a későbbi harcokra. Augusztus 9 és 12 között a Luftwaffe kísérletet tesz a Chain Home elnevezésű radar-lánc semlegesítésére. Ezeket a bevetéseket a későbbiekben "Eagle eyes"-ként emlegetik, de a támadók képtelenek permanens károkat okozni a felderítő rendszerben.

Adlerangriff

Augusztus 13-a reggelén, a rossz időjárás és téves parancsok ellenére 74 Dornier indult bevetésre az Eastchurch-i reptér ellen. Ezzel a

A Kritikus időszak

Közeledvén a Seelöwe hadművelet augusztus 27-ére tervezett kezdete, a Luftwaffe egy utolsó elkeseredett kísérletet tett a légifölény kivívására. Augusztus 24 és szeptember 6 között kifinomult, támadást imitáló taktikával sikerült komoly károkat okozni a fontosabb dél-angliai légibázisokon. A repterekre mért nappali támadásokat, éjjeli, az ipari központokat célzó bevetések követték. Egyre jobban megmutatkozott a vadászokra nehezedő teher; kimerült pilóták az erősítés reménye nélkül vették fel a harcot a túlerővel szemben. Már csak idő kérdése volt a német győzelem, mikor a tizenegyedik órában közbelépett Hitler.

A Blitz

Szeptember 7-én, 350 bombázó, 600 vadászgép kíséretében támadást intézett London ellen. A meglepetés ereje és a rossz idő következtében négy napig szinte büntetlenül tevékenykedett a Luftwaffe Anglia felett, megerősítve Göring azon feltételezését, miszerint a RAF halott. Szeptember 15-én, pár perccel 14.00 óra után, a Londont támadó Dornier 17-es kötelék és kísérete 170 angol vadásszal találta szembe magát. Ez volt az első eset, hogy a Fighter Command tömegesen és nem kissebb kötelékekben vetette be gépeit egy konkrét cél ellen és az új taktika bevált; az este folyamán mégegy német támadást sikerült visszaverni. Mint később kiderült, a RAF összes megmaradt vadászgépét bevetette ezen a napon. Mindent egy lapra tett fel és nyert. Bár a Blitz még nyolc hónapon át terrorizálta a lakosságot, szeptember 17-én bizonytalan időre felfüggesztették a Seelöwe hadműveletet, az invázió rémképe szertefoszlott. A RAF csak azáltal győzedelmeskedett, hogy sikerült tovább léteznie.

Sorell'

REACH FOR THE SKIES billentyűzet funkciók:

Esc : Küldetés felfüggesztése, menük aktiválása
F1 : Nagyítás külső nézeten
F2 : Kicsinyítés külső nézeten
F3 : Irányítás érzékenység fokozása
F4 : Irányítás érzékenység csökkentése
F5 : Oldalnézet kívülről
F6 : Kísérő nézet kívülről
F7 : A bázisunk kívülről
F8 : Műholdról való megfigyelés
F9 : Kioldott fegyver követése
F10 : Küldetés felfüggesztése, menük aktiválása
Shift + 1-8 : Kötelék parancsnokok közötti váltás
Shift + 9 : Kísérőgépére való átváltás
Shift + 0 : Ellenség / célpont nézet
1 : Nézőpont balra forgatása külsőnézetben
2 : Nézőpont felfelé forgatása külsőnézetben
3 : Fülkéből balra, 8' órában
4 : Fülkéből balra, 9' órában
5 : Fülkéből balra, 11' órában
6 : Fülkéből előre, 12' órában
7 : Fülkéből jobbra, 1' órában
8 : Fülkéből jobbra, 3' órában
9 : Fülkéből jobbra, 4' órában
0 : Faroklövész Ju-87 és Bf-110 -nél
Alt + 1 : Nézőpont jobbra forgatása külsőnézetben
Alt + 2 : Nézőpont lefelé forgatás külsőnézetben
W : Kerékfék be/ki
T : Automata lövész be/ki
Y : Felső törzs lövész (Ju-88, Do-17, He-111)
H : Alsó törzs lövész (Ju-88, Do-17, He-111)
I : Digitális panel ki/be
O : Video felvétel felülírása
P : Pause
A : Robotpilota be/ki
S : Hang FX ki/be
F : Ivelőlapok ki/be
G : Futómű be/ki
L : Egy specifikus gép követése Légiharc nézetben
Z : Lábkormány balra
X : Lábkormány jobbra
C : Lábkormány közepen
V : Video be/ki
B : Zuhanófék ki/be (Ju-87)
M : Térkép
+ ; - : Gázkar
: ; : Nav pont beállítás
Tab : Pillanatnyi idő gyorsítás
Shift + Tab : Folyamatos idő gyorsítás
Backspace : Géppuska / bomba kapcsoló (Ju-87)
Enter : Légiharc nézet, csak 6 mérföldön belül
/ : Max. teljesítmény
[: Felső belső nézet
] : Alsó belső nézet
* : Fényképezőgép aktiválása
Ctrl + E : Katapultálás





EL-FISH

Az El-fish egy új típusát képviseli a creatív szoftvereknek. Minden korosztály számára új, eddig nem ismert szórakozást kínál. Az El-fish-sel különböző akváriumokat népesíthetünk be az általunk kreált elektronikus halakkal, növényekkel és egyéb tárgyakkal. De ennél még többet is nyújt az El-fish, animált 3D-s mozgásokat tervezhetünk vele. A program egyesíti magában a tudományt, a technológiát és az életet, s megteremti az élő művészetet.

Ezzel a bevezetővel kezdődik a játék kézikönyve és amiket állít, az a valóság. Úgy látszik a szovjet programozók mindig valami korszakalkotót teremtenek (emlékezzünk csak a Tetris-re). Egyetlen negatívum említhető csak a játékkal kapcsolatban, mégpedig az, hogy nagyon lassúra sikeredett a dolog. De mint azt mondani szokták, valamit valamiért.

No de elég a szószátyárkodásból, lássuk a játékot. Az installálásnál ki kell választanunk, hogy VGA, vagy SVGA módban bugyborékoltatjuk akváriumunkat. Az utóbbit ajánlom mindenkinek, mert így sokkal élvezetesebb a játék. Általában az akváriumokban halak is élnek (ha nem így lenne, akkor a játékot El-noFish-nek hívnák), így be kell szereznünk ezeket. Többféle módon is megtehetjük ezt:

- **Catch Fish** - Nagyon egyszerű módja a halak beszerzésének. Egy térkép jelenik meg előttünk, a kurzorunk pedig átalakul horoggá. Kijelölve egy területet, ha sikeresek vagyunk, akkor "nemsokára" rengeteg új hallal gazdagodva térhetünk vissza a főmenübe. (Elrettentésül: 386SX-16 5-7 perc/hal, 486-33 7-10 sec/hal)

- **Breed Fish** - Ha nincs kedvünk horgászni, vagy elpártolt tőlünk a szerencse, akkor próbálkozzunk egy kis keresztezéssel. A megjelenő halak közül (amiket már begyűjtöttünk) ki kell választanunk kettőt. Ezután a gép őrült számolásba kezd. Analizálja mindkét hal génjeit és lehetséges egyedeket készít a két összetevő alapján.



- **Evolve Fish** - Természetesen mindezt a természetre is bízhatjuk. Az evulúciót segítségül hívva is alkothatunk új halakat, azonban a kézikönyv intelmei szerint vigyázzunk a mutánsokkal.

A Fish Design szekcióban már csak egy menüpontot találhatunk mely a halak animációjára vonatkozik. Mivel szépen akarjuk nézegetni halainkat az akváriumban, így bátran vágjunk bele az animációkészítésbe a következő sorrendben: jelöljuk ki a halacskát, amit animálni akarunk, kattintsunk az Animate ikonra, majd oltsuk le a lámpát és menjünk el aludni. Ez most nem vicc volt, ugyanis a program 386SX-16 gépen futtatva 6 óra alatt készít el egy animációt, mely 256 fázisból áll! Szép nem? A 486 tulajdonosok erre a dologra csak 10 percet kell, hogy várjanak, így viszonylag szerencsésebb helyzetben vannak. Ja igen, ezek az adatok egy kis méretű halra vonatkoztak..... (A kézikönyv 86. oldalán egy teljes oldalon apró betűkkel tippek találhatók, hogy mit csináljon az ember pótcselekvésként, míg a program generálja a dolgokat.)

A főmenüben találhatunk még különböző librarykat is:

- **Fish** - Itt lehetőségünk van a halacskák nézegetésére, átnevezésére valamint egyéb apróságok elvégzésére. Nagyon hasznos a halak ablakának bal felső sarkában feltűnő betűjelzés, mely a hal animáltságának fokára utal (R - teljesen animált, vízrebocsájtható hal, I - félig kész szerzemény, el ne indítsuk!). A jobb felső sarokban is feltűnhet némi M jelzés, mely a hal mutáns tulajdonságát adja hírül, ilyenkor mindenki saját kedve szerint tehet bármit a hallal.

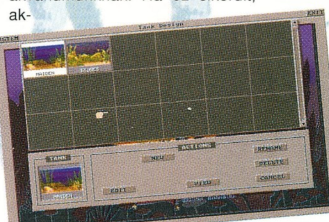
- **User Objects** - A felhasználó által kirakható dolgok, melyek befolyásolják és egyben színesítik is az akvárium életét. Található itt a hajótól kezdve a kalózon át, egészen a cápáig mindenféle szerzet és dolog, tehát válogathatunk kedvünkre.

- **Tank** - Természetesen találunk a program mellett előre elkészített akváriumokat is. Ilyenkor nincs más dolgunk, minthogy csak csodáljuk az alkotókat. Persze az alkotás öröme azért sokkal jobb.

- **Roe** - a programhoz mellékeltek egy ROE library-t is. Itt egy nem elektronikus akvárium szemszögéből tekinthetjük meg a halakat. Egyébként minden generálása nem csak az időnket veszi el, hanem csökkenti a wincsi szabad tárkapacitását. A Roe-ban tárolt halak 2 kbyte-ot, egy közepes nagyságú, nem animált hal 14 kbyte-ot, míg egy teljesen animált halacska 500 kbyte-ot(!!!) foglal el darabonként.

A főmenü kövekező nagy egységét a Tank Design szekció képezi:

- **Edit** - A már jól ismert ablakot kapjuk, ahol kiválaszthatjuk a készen adott akváriumok közül a nekünk szimpatikusat, vagy pedig kecsesen a New ikonra kattintva megkezdhetjük áldásos tevékenységünket. Tegyük az utóbbit, mert itt élhetjük ki igazán alkotói tevékenységünket. Legelőször is válasszunk a balról második ikon segítségével hátteret az akváriumunknak. Ha ez sikerült, ak-



EL-FISH

kor a talajt is kiválaszthatjuk a lehetséges 24 fajta közül. Lépjünk tovább.

Az akváriumban természetesen növényeknek is kell lenni, mert halaink ezek hiányában hamar elpusztulnának (vagy skorbutot kapnának?). Telepítsünk tehát növényeket a következő ikon segítségével. Válasszuk ki a nekünk szimpatikus zöldséget és tegyük le az akvárium megfelelő helyére. Különböző turpisságokat művelhetünk itt, ezeket most nem részletezem.

Nem árt ha akváriumunk több dolgot is tartalmaz azért, hogy halaink ne unatkozzanak, vagy pedig azért, hogy mi ne unatkozzunk (más variáció nincs, ugyanis a szomszédnéni nem szereti a halakat, mióta az egyik megharapta a macskája orrát!). Több variáció is létezik arra, hogy mit pakoljuk az akváriumba:

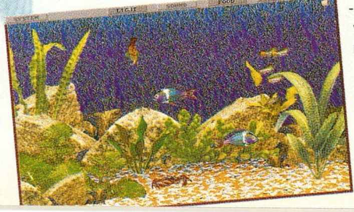
- **User Object Library-ból** - a felhasználó által elérhető tárgyak közül válogathatunk itt, melyek a Library-ban találhatók.

- **Object Library-ból** - egyéb elérhető tárgyak gyűjteménye. Rengeteg képtelenebbnél-képtelenebb tárgy található itt. A tárgyak könyvtárstruktúra szerűen vannak csoportosítva, így nincs nehéz dolgunk a válogatásnál.

- **Fixed Animated Objects** - animált, de nem mozgó dolgokat is telepíthetünk az akváriumba. Találhatunk itt a kincsesládától kezdve a koponyáig mindent mi szem-szájnak ingere.

- **Moving Animated Objects** - teljesen animált, mozgó tárgyak. Szerencsére rengeteg beépített tárgyat kapunk, így nem kell ezeket is legenerálnunk. A legaranyosabb mindezek közül a cica, ki időnként és helyenként belepiszkál az akvárium vizébe. (Nem a szomszédnéni macskája!)

Az ezután következő ikonnal a már kihelyezett tárgyakat tudjuk arrébb toszogálni az akváriumban. Persze mókás dolgokat is lehet vele művelni, mert nem igazán figyeli a 3D helyzetből adódó szituációkat.



Ezután a már említett Moving Animated Object-ek kirakását végző ikon következik.

És most jön a főatrakció, élő a halakkal, irány az akvárium. Mint már említettem csak a teljesen animált halakat lehet úsztatni. Ki kell választanunk, hogy mely halból hányat óhajtunk belerakni az akváriumba. Ha kétszer rákattintunk a halra, akkor a tulajdonságait tekinthetjük meg. Rengetegféle-képpen generálhatjuk le a halainkat, erre szolgál a felbontást, valamint a méretet jelző ablak. A program megjeleníti itt a hal státuszát is, mely normál, vagy mutáns lehet.

Utolsó menüpontként az akváriumhoz tartozó zene kiválasztása marad. Ha nem tetszik egyik zene sem, akkor alkottathatunk egy új zenét a géppel.

- **View** - itt nézhetünk meg egy akváriumot, gyakorlatilag nincs más dolgunk, minthogy bekapcsoljuk és hátradőljünk a karosszékben.

Az utolsó szekció a főmenüben a Slide Show. Itt a már "elkészített" akváriumokból készíthetünk egy slide show-t. Meghatározhatjuk a vetítési sorrendet, valamint azt, hogy mennyi ideig legyen látható egy akvárium. A szekció másik pontja az így elkészített show lejátszására szolgál.

Hát kérem ennyi lett volna az El-Fish. Néhány dolgot azért még elmondanék befejezésül a programról:

- Lehetőségünk van a programhoz mellékelt Pconvert program segítségével saját képeket belehelyezni a User Object Library-ba a képeket TIFF, vagy PCX formátumban kell elkészíteni.

- Ugyanígy járhatunk el a zenékkel kapcsolatban is, melyhez a Mconvert program ad egy kis segítséget.

- A programhoz jár egy Autodemo is, melyet azok vegyenek igénybe, akik nem akarnak különösképpen belefolyni az alkotásba.

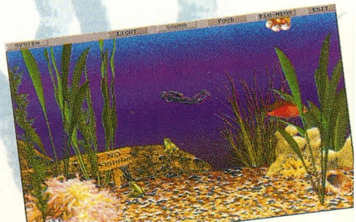
- A számítógéppel kapcsolatban: a program javaslata a következő: vegyünk egy új gépet! (He-he!) Ha ez nem sikerülne, akkor legalább egy 486-os géppel kezdjünk bele komolyabb műveletekbe (a coprocessor felgyorsítja a dolgokat).

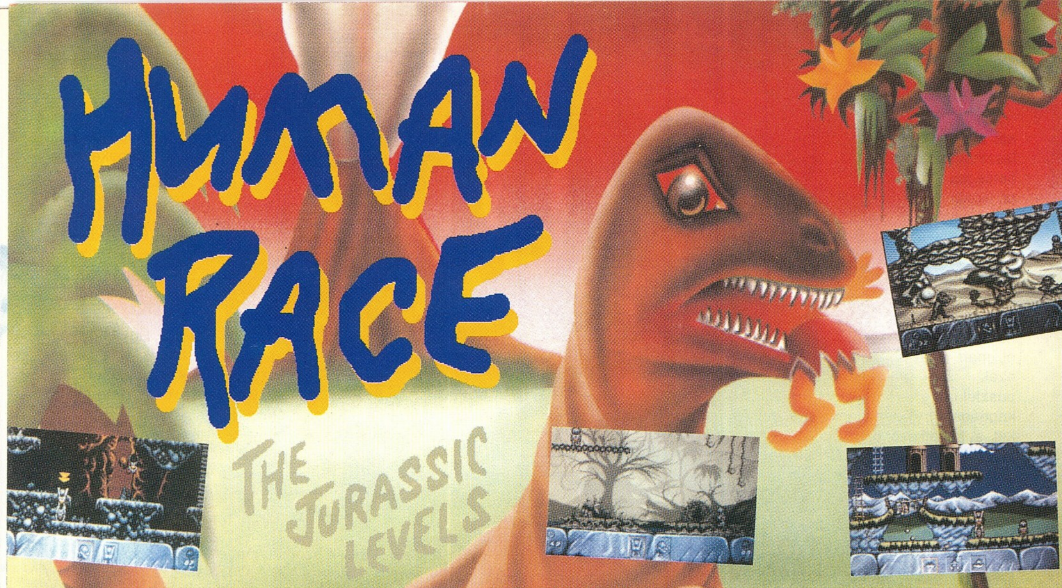
- Használjunk kis halakat.

Remélem mindenki talál valami hasznosat ebben a leírásban, és kedvet kap egy kis elektronikus akváriumhoz a Mindscape jóvoltából. Glugy-glugy....

Bear™







Fantasztiks hírem van azok számára, akik megkezdték evolúciós versengésüket a Humans című kőkori őrületben. A mérkőzésnek még nincs vége, folytatódik a küzdelem, az őskor véres hétköznapjai és gyötrelmes feladványai újabb nyolcvan szinten teszik próbára az emberiséget, megkérdőjelezve létjogosultságunkat az evolúciós ranglétra csúcsán. Akiknek ez nem kihívás, azokat biztosan hidegen hagyná a sivatagok perzselő lehellete is. Én nem tartozom közéjük, ha harc, hát legyen harc! Először is szót ejtenék az irányításról, mert a game nem ikonvezérelt, és aki nem játszott a Humans-szel, eleinte nehézkesnek találja majd. A pályán szintenként változó számú emberkét irányíthatsz. A megfelelő humanoidot az F1-F8 vagy a kurzorbillentyűkkel választhatod ki. A mozgatásukhoz a joystick használandó. Az ősembereknél lévő tárgyakat a következőképpen használhatod: space-szel kiválasztod a kívánt cselekvési formát, return-nel aktiválod és joy-tűzgombbal végrehajtod. Itt állíthatod be pl. a dobás erejét, ugrás távolságát stb. Kicsit körülményesnek tűnik, és az is, de meg lehet szokni. Mindent tudsz ami lényeges, lássuk a pályákat. A szintek célja minél több ember kimentése az adott szituációból, az esetleg segítségért óbégató társak kiszabadítása, és a menekülési pont felderítése. Ez háromféle lehet; a piros lépőkő, egy mágikus idol vagy egy rabláncon lévő hölgy. A pályákat Lemming-szerűen, bizonyos logikai sorrend szerint végrehajtott cselekvéssorozattal lehet megoldani. Természetesen több megoldás lehetséges. Alapállapotban a rendelkezésre álló emberek csak sétálgatni és kitámasztani képesek. Ez utóbbi segítségével élő létrát alkothatsz belőlük. Amikor valamilyen tárgyat találsz és felveszed, azonnal megjelennek az újabb cselekvési lehetőségek. A pályákon fellelhető tárgyak: **DÁRDA**. A dárdák rendkívül hasznosak és általában mindet fel kell használni. A fegyver eldobásával kiirthatod az ellenséges törzsek tagjait és a dinoszauruszokat. Ha ügyes vagy, saját embereidet is agyon dobhatod. Az ugró ikon aktiválásával a kívánt távolságra ugorhatsz. A szurkálással pedig sakkban tarthatod ellenfeleidet. Ezenkívül természetesen leteheted a dárdát. **FÁKLYA**. Kiválóan használható a dinoszauruszok ijesztgetésére, és így a másik embereddel felszedheted az addig elérhetetlen tárgyakat. Csak egy tanács, óvatosan közelíts! A másik hasznos dolog, a fáklyával felgyújthatod az utadat akadályozó dolgokat. Természetesen ezt a tárgyat is eldobhatod, illetve leteheted. **KÖTÉL**. A leghasznosabb és legfontosabb tárgy. A peremekről kötelet engedhetsz le társaidnak, akik így fel- és lemászhatnak fizikai sérülések nélkül. Eldobható, letehető. **KERÉK**. Nem túl hasznos, de nagyon aranyos és persze némely pálya megoldásához elengedhetetlen. Nagyobb lejtők után ugratni lehet vele, és így az embered olyan helyen is lejuthat, ahol nem lenne képes. A tárgyakon felül néhány pályán egy rendkívül hasznos emberkével is tevékenykedhetsz, ő a varázsló. Nem tud tárgyakat felvenni vagy használni, viszont bármelyiket elő tudja állítani a fekete mágia segítségével. Sajnos tevékenysége emberáldozatot követel, így feltétlenül a közelébe kell állítani az egyik törzstagot. Jól gondold meg, mikor és kit áldozol fel! Tippek: A néped gyarapodhat is, mert vannak olyan pályák, ahol megmenthetsz embereket, akik azonnal beállnak a törzsedbe, ezért érdemes kiszabadítani őket. Sok pályán kapcsolókat kell aktiválni ahhoz, hogy más úton elháríthatatlan akadályok megszűnjenek. Ezekre rá kell állítani egy embert, nem elég csak egyszer rálépni. Mielőtt gyújtogatnál a fáklyával, vidd arrébb a többieket! A kerékkel lehetőleg ne gurulj át a többieken /azért egyszer nézd meg mi történik, tök buli/! A dinoszauruszokat 2-4 jól célzott lövéssel terítheted le. A pályák végén bónusz pontokat kapsz attól függően, hogy hány embert vittél ki, és mennyi idő alatt teljesítetted a szintet.

Összegezve ez a játék nem rossz, de szerintem a Lemmingek mellett labdába sem rúghat, és ennek a fő oka: a nehézkes irányítás. A grafika jó, a zene sem rossz. Talán érdemes lett volna ikonvezérléssel megoldani.

Lily





Shadow of the Comet

1834. Egy brit tudós Lord Boleskine a British Múzeumban misztikus feliratokat tanulmányoz. Kutatásai során furcsa dologra bukkan. Felfedez egy helyet Észak-Amerikában, ahol a csillagok furcsán közelinek tűnnek a Földhöz. Hajóra szállt és elindult megvizsgálni az esetet. A Halley üstökös pont abban az időben keresztezte a Föld pályáját. Azonban tragédia történt, a brit hajósok már csak egy dühöngő őrültet hoztak vissza. Mit látott a Lord amitől megzavarodott az elméje? Erre a kérdésre keres választ 76 évvel később John Parker a fiatal és rettenthetetlen tudós. 1910-ben, három nappal az üstökös érkezése előtt érkezik meg egy kisvárosba Illsmouth-ba Parker. Számos baljós előjel kíséri érkeztét. Barátokat kell szereznie, de egyben ellenségei is akadnak. Három napja és éjszakája van, hogy megtörje a falura nehezedő átkot. Sikerül-e neki?

A nagy sikerű Alone in the Dark után újabb H. P. Lovecraft novellán alapuló játékot jelentetett meg az Infogrames. A novella címe Cthulu hívása, ez egyben a játék alcíme is. Szenzációs grafika és atmoszférikus zene jellemzi a játékot. Egér nélkül, néhány billentyű segítségével kiválóan tudjuk irányítani. A T billentyűvel beszélgetést kezdeményezhetünk, az U billentyűvel különféle tárgyakat használhatunk, a G-vel felvehetjük a tárgyakat, az L-lel pedig a környezetünket vizsgálhatjuk meg. Van még egy hasznos billentyű a játékban, ez az M. Használatakor a városka térképe jelenik meg, és lehetőséget ad a gyors mozgásra. A fontosabb infokat a naplónkba jegyezhetjük fel. Ezt az I billentyű segítségével aktivizálhatjuk.

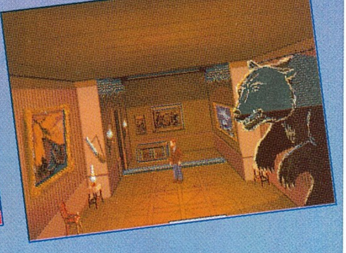
A játék elején a kikötőbe érkezünk, ahol megismerkedhetünk a város polgármesterével és vendéglátónkkal, a doktorral. Akik egyedül szeretnék végigjátszani a játékot, azoknak ajánlom, hogy ne olvassák el az alábbi leírást, mert ezzel magát a játék lényegét veszítik el. Tudom jól, hogy nehéz megállni, a puskázást, épp ezért nem fogok teljes leírást adni. Tessék rájönni a fogósabb rejtélyekre magunk! Higgyétek el megéri! Én nagyon jól szórakoztam egyes fejtörőkön. Logikusan gondolkozva mindenre rá lehet jönni. Néhány hely van csak, ahol próbálkozni kell, ezekre majd külön kitérek. És most lássuk a macit!

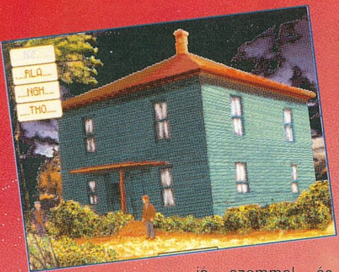
A doktor vendéglátása igazán kellemes, nézzünk szét a szobában és vegyük fel az ott található tárgyakat. Pozitív része a programnak, hogy nem nekünk kell észrevenni a két pixelnyi tárgyakat, megteszi ezt helyettünk a program. Az összes fontos tárgyra felhívja a figyelmünket. Olvassuk el a naplót és a táviratot. Megvan az első kiinduló pont: Lord Boleskine 12 éves kísérőjét kell megtalálnunk, aki 88 éves, reméljük még életben van. A városházán talán megtaláljuk a megfelelő dokumentumokat. Induljunk el felfedezni a várost! Akivel csak találkozunk, beszélgessünk! Alapszabály, hogy legyünk udvariasak, de ne hiszékenyek. Helyhiány miatt nem tudom az összes dialógust ismertetni, ezt olvassa el mindenki magának, érdemes.

Az első utunk tehát a város könyvtárába vezet. Itt rögtön egy jó barátra teszünk szert, a könyvtáros személyében. Roppant segítőkésznek mutatkozik, s így hamarosan három név birtokában leszünk. Ők azok, akik 1822-ben születtek és köztük kell lenni a Lord ifjú vezetőjének. A könyvtáros elárulja lakhelyüket és egyúttal meginvitál az otthonába. Folytassuk a város felderítését! Az első öregúr a lakhelyünk mellett lakik. Kiderül róla, hogy süket, vak és ráadásul tök hülye születése óta. Ő nem lehetett a vezető. A kikötő melletti házban megtaláljuk az emberünket. Nincs szerencsénk, mivel nem hajlandó beszélni az esetről. Látszik rajta, hogy meg van félemlítve. A temető mellett Glóriával ismerkedhetünk meg. Ha megfelelően közeledünk hozzá, elvisz minket barátjához a kereskedőhöz. Itt bevásárolhatunk mindent, ami szükséges. A fényképezéshez fényérzékeny lemezek kellenek, itt beszerezhetők. Figyelmeztet minket, hogy próbáljuk ki, mert nem a legújabb típusok. Vigyázzunk, mit beszélünk, mert ellenségeink is itt vannak a közelben. A város főterén medvetáncoltató cigányok ütöttek tanyát. Baggs őrmester nem nézi ezt







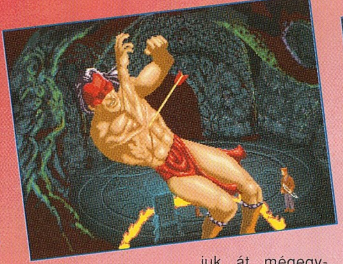


jó szemmel és mindenáron el akarja kergetni őket. Ezt ne tűrjük, keljünk védelmükre! A későbbiekben hasznos szövetségeseink lesznek. Itt az ideje, hogy meglátogassuk újdonsült barátunkat a könyvtárost. Nem akar beavatni minket a rejtélyekbe, amiket felfedezett, de ez nem akadályoz meg abban, hogy egy kicsit körülnézzünk a házában. Egy karabély lóg a falon a tusán apróbetűs felirat. Olyan kicsi, hogy szabad szemmel olvashatatlan. Ha sikerül elolvasnunk, akkor megvan az első kulcs a kőkereszt helyének meghatározásához. Ha nem tudjuk, akkor keressünk megfelelő tárgyakat.

Menjünk vissza a szálláshelyünkre! Az eredeti játék dobozában, egy lezárt borítékban fontos segítőin-



formációkat adnak a játék készítői. Megemlítik, hogy milyen jó rajzkészsége volt a Lordnak. Találunk néhány rajzot, amit sűrű ragadós massza borít. Látszólag értelmetlen, de esetleg alatta értékes információkat lelhetünk. Így már pontosan be határolhatjuk a kőkereszt helyzetét az erdőben. Már csak egy vezető hiányzik. Induljunk el a falu legforgalmasabb helyére, a kocsmába. Ivó a döglött lóhoz, bizalomgerjesztő név. A doki szerint egy Tyler nevű fickó hajlandó jó pénzért elkalauzolni minket. Ugyanezt mondja egy helybéli halász is, de egyben óva int Tylertől, mivel néha igen furcsán viselkedik. Először húsz dollár viteldíjat számít fel, de amikor megmondjuk a nevünket, hirtelen igen nyájas lesz és felajánlja, hogy ingyen elvisz minket. Gondol-



juk át mégegyszer a dolgot. Mi ez a hirtelen változás? Míg töprengünk verekedés tör ki a kocsma előtt. Két suhanc egy fiatal fiút ver össze. Ketten egy ellen? Ne hagyjuk, kapjunk fel egy botot és avatkozzunk közbe! Hirtelen megjelenésünkkel hamar eldől a csata kimenetele. Vigyük el a fiút a patikushoz, aki ellátja a sebeit! Észrevettétek, milyen csinos a patikus kislány? A patikus hálája jeléül felajánlja, hogy bármikor használhatjuk a sötétkamráját. Úgylátszik ma mindenki hálás nekünk, mert a fiú felajánlja, hogy elkísér az erdőbe. Egy óra múlva találkozunk a városháza előtt. Ugorjunk haza a fényképész felszerelésért! Kalandozzunk el kicsit az erdőben még éjszaka előtt, és az ott található botokat, liánokat gyűjtsük be!

Beesteledett, menjünk el a találkozónkra! A fiú betartotta a szavát és ott várt a megadott helyen. Ha megfelelő térképpel rendelkezünk, akár el is indulhatunk. A srác nem valami nagy hős, mert egy mozgó bokor miatt úgy elrohan, hogy még a rábízott fényképezőállványt is elviszi. Szerencsére jó kézügyességgel vagyunk megáldva. Fényképezzük le a csillagokat a kőkeresztnél! Miután végeztünk, derítsük fel egy kicsit a környéket! Egy kis cica megmutat egy rejtett ösvényt, ami egy kőoltárhoz vezet. Éppen szertartás folyik. Mivel nem vagyunk hivatalosak, gyorsan bújjunk el egy fa mögé. Figyeljük meg jól a szertartás résztvevőit, ők a rosszfiúk a játékban. Úgylátszik az állatok pártfogolnak minket, mivel egy varjú csap le az égből és elragadja az indián varázsló papírtekercsét. Pontosan a lábunknál ejti le. Rohanjunk, amilyen gyorsan csak tudunk kifelé! A varázsló üldöz minket és ha elkap, akkor elevenen elégünk. Gyenge szívünk nem bírja az izgalmakat és már az első nap végére egy kisebb szívrohammal kerülünk ágyba. A doki ad egy gyógyszert és ír egy receptet, amit ki kell váltanunk.

Menjünk el a patikába és hívjuk elő a lemezeket! A harmadik lemezen a csillagok egy gonosz szempár alakját öltik magukra. Induljunk el a könyvtároshoz, hogy be-



számoljunk neki az éjszaka eseményeiről. Furcsa mód zárva van az ajtaja és egy gyanús külsejű csuhás kacsázik el a házától. Kövessük a boltig és ott vegyük fel a letett kulcsot. Ezzel már betudunk menni a házba. Vérnyomokat találunk. Úristen, mi történt Toddal? Kutassuk át a lakást mégegyszer és vegyük fel a három szobrot! Toddnak nyoma sincs. A könyvek és a szobrok variálásával nyissuk ki a rejtett könyvtár ajtaját! Itt fekszik Todd halálosan megsebesítve. Halála előtt még elmondja a titkát, amit felfedezett Cthulu szektájáról. A szobában található könyvből megtudhatjuk a varázsigét, amellyel megakadályozhatjuk az ősi istenek visszatérését a Földre. A szobánkban el tudjuk olvasni Todd utolsó üzenetét. Egy segítőtársat ajánl, akit meg kell találnunk a városban. Segítőtársunk, egy nyomorék ember, igen hasznosnak bizonyul. Látszik rajta, hogy otthonosan mozog az ősi mítoszok világában. Említést tesz egy naplóról, ami a polgármester páncélszekrényben van elzárva. A kód egy bibliai idézetben van elrejtve. A város egyetlen Bibliája Miss Picott tulajdonában van. Egy szép ajándékért cserében hajlandó kölcsönadni nekünk. Menjünk a városházára és az ott található hivatalnokot beszéljük rá, hogy engedjen fel a polgármester irodájába! A Bibliában található kód segítségével nyissuk ki a széfet! Az ott található napló rettenetes eseményekről informál minket. A polgármester cigaretta-tárcájában található szelvénnyel váltsuk ki a postán található csomagot! Jé, egy zöld csuha! Nagyszerű álca!

Ennek segítségével már be tudunk jutni a világító toronyba. Másszunk fel a tetejére! Úgylátszik Daidalos itt landolt, mert a szárnyai itt vannak. Egy gyertya segítségével stabilabbá tehetjük ezt a törékeny repülő alkalmatosságot. Észrevették behatolásunkat, egyetlen esélyünk marad, az ugrás. A cigányok táborába érkeztünk meg. Baljós hangokról számolnak be, amik az éjszaka csendjét zavarják meg. Egy csinos cigánylány felajánlja a látnoki képességeit. Üveggömbjének segítségével kommunikálhatunk Lord Boleskine

szellemével. Szinte mindent megtudunk Cthulu szektályának múltjáról és gonosz emberekről akik eladták a lelküket az ősi Isteneknek.

A Lord elmondja a következő feladatunkat, keressük meg Jonas Hambleton csontjait és lopjuk el a négy gonosz család megsemmisítéséhez szükséges szobrokat. Ismét beesteledett. A legvalószínűbb hely, ahol a kutatást meg kell kezdeni, az a temető. A halásztól elkérhetjük a temetőkulcsot. Kutassuk át minden zegét-zugát a temetőnek. Fáradozásunk jutalma egy kötél és egy vasrúd lesz. Feszítsük fel a templomban található rácsot és ereszkedjünk le a katakombákba. Minden igazi játékosnak remek kihívást jelent ez a kis dungeon. Veszélyes ellenfelek, trükkös csapdák nehezítik utunkat. A legkitartóbbak eljuthatnak Jonashoz akit kicsit megrágott az Idő vasfoga. Legyünk nagyon gyorsak, lopjuk el mind a négy szobrot. Rohanjunk a kötél felé, mintha a pokol miden ördöge a sarkunkban lenne. Ott is van. A kimerültségtől lecsúszik a kezünk a kötélről, de szerencsére segítő kezek elkapnak. A temetőt kezelő asszony a kisérőnk mamája. Ő is sokat tud a városban folyó borzasztó eseményekről. Kiderül, hogy ismeri a négy családot, akik a gonosz szolgálatában állnak. A mai éjszaka meg kell semmisíteni mind a négyet a szobrok segítségével. Mondjuk el a szobrok talpán levő varázsigéket, majd helyezzük rá a megjelenő pentagrammákra. Pokoli kínok között pusztulnak el a gazok. A Hambleton család azonban erős, őket csak csellel tudjuk legyőzni. Nyerjük meg a macska bizalmát és vessük oda csaléteknek a kutyának. Nyugalom, a kutya meg van kötve, így nem bánthatja a cicust. Az ugatása azonban elcsalogatja Hambletonékat a házuktól. Kerülőúton fussunk el a házukhoz.

Ravaszul van ez a ház megtervezve.Tele van rejtett csapdákkal és titkos átjárókkal. Tapasztalt kalandozónak azonban ez nem jelenthet akadályt. Utunk végén elfognak, és már az áldozati kés a magasba lendül, mikor mentőötletünk támad... Ezzel véget ért a második éjszaka. Már csak egy napunk maradt az üstökös megérkezéséig. Jó lesz iparkodni! A doktor egy üzenetet hozott tolószékes barátunktól. Sürgősen menjünk oda. Útközben Baggs őrmester kellemetlenkedését kell elviselnünk. A fejébe vette hogy közünk van a rejtélyes halálesetekhez. Szerencsére a barátom tanúsítja, hogy vele voltam éjszaka és az indián mítoszokról beszélgettünk. Láttunk is valami gyanús alakokat mászkálni a sötétben. Az őrmester megnyugszik és elrohan a rejtélyes idegenek után nyomozni. Segítőtársam újabb információt szerzett. Barátja egy öreg indián sámán révén megtudta, hogyan lehet legyőzni az indián varázslót. Meg kell találnom a szent fegyvereket a kikötő mellett. Kapunk még egy madártollat is, melynek varázsereje van. Szerintem ez volt a játékban a legnehezebb rész, ezért elmondom mit is kell csinálni pontosan. Használjuk a madártollat az erdőben a fatuskón. Átváltozunk egy fehér galambbá és elrepülünk a sámánhoz. Itt feltesz öt kérdést a játékból. Helyes válaszok esetén elmondja a varázsló megsemmisítésének módját. Kapunk tőle egy gyűrűt is, de meg kell még találnunk a beleválό ékkövet is. A sámán útmutatása alpján már nem lesz nehéz rábukkanni a gonosz varázslóra. Végezni vele már annál inkább. Az üres fazékba tegyünk egy kis naftát majd öntsünk körbe vele a fickót. Utálja a nafta szagot. Gyújtsuk meg, hátha azt jobban szereti. Hiába,vannak olyan emberek, akiknek nehéz a kedvében járni. Ne kínozzuk tovább szegényt, lőjük le a szent íjjal. Úgylátszik Lord Boleskine figyelemmel kíséri tevékenykedésünket, mivel megjelenik gratulálni és tovább segíteni küldetésünkben. Szedjük fel a varázsló hagyatékát. Az egyik gyémánt pont illik a sámán gyűrűjébe. Ismét éjszaka van. Milyen gyorsan telik az idő. Hoppá ma van az üstökös éjszkája. Ma este dől el minden.

Eddig az ősök szolgáit elimináltuk, most következnek maguk az Istenek. Menjünk a kikötőbe, és próbáljuk rábeszélni a halászt, hogy adja kölcsön a csónakját. Először hallani sem akar a dologról, de hosszas rábeszélés hatására kötélnek áll. Evezzünk át a kis szigetre. Itt a szobroknak ékkőből vannak a szemei. Ne hagyjuk, hogy valami tolvaj ellopja őket. Régi jó kender szokás szerint tegyük el megőrzésre. A barlang bejáratát egy tologatós puzzle játék fedi. Ki kell rakni egy bájos koponyát és akkor kinyílik az ajtó. Kellemes szórakozást! A barlangban található óriási szobor szemei szinte vonzzák az ember szemét. Milyen szépen csillognak, biztos értékes drágakövek. Megfelelő szemműtét után egészítsük ki a pentagrammát. Dagon, az első isten csapdába esett. A Lord tartja a szavát, ismét a segítségünkre siet. Most odaadja a saját gyűrűjét, természetesen ékkő nélkül. Sebaj nekünk van néhány, lehet hogy az egyik passzol. Ismét üljünk csónakba és evezzünk el a barlanghoz. Sűrű, áthatolhatatlan sötétség fedi a barlangot. Itt az ideje, hogy használjuk valamire a lámpánkat. Puff neki, hát nem kifogyott? Előrelátó kalandozók azonban hoztak magukkal egy kis naftát a kútból. S lőn világosság! Sajnos elég kicsi a fényereje, így csak egy kis részét látjuk a barlangnak. Próbáljuk meg elkerülni a sötétben tapogatózó szörnyeket. Kis idő múlva egy kivilágított barlangba érünk.

A temetőbéli barátainkat láthatjuk viszont, Cthulu isten éppen az életerejüket veszi el. Ezt nem hagyhatjuk szó nélkül. Marassuk fel a padlót savval és kapjuk fel a gyémántot. Erre megjelenik Cthulu teljes nagyságában. Egyesítsük a mentális erőnket a sámánnal és a Lorddal. Végeztünk Cthuluval is. A barlang bejárata beomlott, de felfedezhetünk egy szűk átjárót. Ezen keresztül az ősi oltárhoz juthatunk, itt megjelenik a harmadik isten, Yog. Az ő legyőzése már nem különösebben nehéz. A nálunk található tárgyak segítségével különös fényképezőgépet produkálhatunk. Bezárult a kapu és megmentettük a világot. A városka lakói összegyűlnek a parton, hogy érzékeny búcsút vegyenek tőlem. Igazán megható. A Halley üstökös azonban 76 évenként visszatér...

Ennyi volt ez a nagyszerű játék. Nem rajongok különösebben az ilyen kalandjátékokért, inkább egy jó kis RPG, de bevallom, őszintén sajnáltam, hogy vége. Szinte az egész játék tökéletes volt. Leginkább az tetszett, hogy játszható. Nem kell idétlen és értelmetlen talányokon idegeskedni. Minden érthető és logikus. Ajánlom mindenkinek ezt a nagyszerű játékot.

Tímea & Mocsy

COOL

GRAFIKA	77
ZENE	82
HANGULAT	92
ÖSSZESEN	84

IBM PC

TESZT ANYAG Infogrames

Die Prüfung - The Examination

Lépj be tanítvány! - szólalt meg felettem egy földöntúli hang. Heves szívdobogással léptem át a Varázslók Termének kapuját. Végre! A tanulással töltött hosszú évek után elérkezett a nagy nap. Győzelem, vagy halál, nincs más lehetőség. Mire a hatalmas terem végébe értem, szívem már újra a normális ritmusban dobogott, s nyugodt lélekkel állhattam a varázslat három hatalmassága elé.

- Elsőként Ternados - az eddigi tanárom- szólt hozzám zengő-mély hangján. - Elérkezett hát a vizsga napja, barátom. Ma használnod kell mindazt, amit eddig tanultál, s amit egy igazi varázslónak tudnia kell. - Mélyen a szemembe nézett, s én éreztem, hogy e pillanatban még a lelkem eldugott zugainak legtitkosabb rezdüléseit is képes kifürkészni. Borzongás futott végig gerincemen. Tekintete elhomályosult, s én biztosan éreztem, hogy akármit is látott szellemem legmélyén, az megnyugtatta, és kielégítette őt. Most Arnagard - a varázslófejedelmek között is a legnagyobb - szólt hozzám:

- Oh, Varázslatok Tanulója, figyeld hát szavaim, s tudd meg végre, mi lészen első feladatod az öt közül. Az Ős-kőhegy mélyén, ahol a gyalázatos gnómoké a hatalom, az Ildor templom rejtett barlangjának földjébe temetve nyugszik az a varázslatos kard, melynek Xerador a neve. Ha sikerül megszerezned, s elhoznod eme csodálatos fegyvert, az első feladatott teljesítettnek tekintheted. Indulj hát utadra! Béke legyen veled!

Ezekkel a szavakkal veszi kezdetét az a hihetetlen kalandsorozat, melyben a történelmi idők előtti világ számunkra talán kissé különös tájain, meseszerű teremtményektől támogatva, vagy akadályozva kell megfelelnünk feladatainknak. Ahhoz, hogy valaki ilyen jellegű programot írjon, jó adag fantáziára van szüksége, amelyen nem is csodálkozhatunk, ha tudjuk, hogy a Die Prüfung, - melyet az Amos nevű csapat (Dirk Valkyser, Ralf Kirking) a Kingsoft támogatásával fejlesztett C=64-re - RPG alapú fantasy játék. Ezért talán nem meglepő, hogy a feladatok elvégzése előtt olyan saját karaktert kell terveznünk, melynek tulajdonságaival bizvást megfelelünk a nem éppen könnyű vizsga feladatainak.

A most következő részt a Bard's Tale sorozaton edződöttek nyugodtan kihagyhatják, hiszen az a program jelenti minden RPG alapját, s ami ebben az anyagban szerepel, az itt is megtalálható.

Elsősorban készítsünk másolatot a programról, mert a karakter a játék-lemezre kerül letároláskor, természetesen az előző karaktert felülírva. Vegyük sorba az alap-személyiség tulajdonságait:

HP - természetesen nem a Hewlett Packard cég reklámja, sokkal inkább Hit Point, melyen nyomon követhetjük, milyen mennyiségű fizikai sérülést szenvedhetünk el a támadások során.

MP - nem a katonai rendészetet, hanem mentális, azaz szellemi ellenállóképességünk mértékét jelzi. Amennyiben ez, vagy az előbbi nullára csökken, azt jelenti, hogy a vizsgán megbuktunk. Mivel ez életünk elvesztésével is jár, sajnos pótvizsgára nincs lehetőség.

ST - fizikai erő, melynek elvesztése esetén ugyan életben maradhatunk, de sem mozgásra, sem harcra nem leszünk alkalmasak.

ME - szellemi képesség, elvesztése közel sem olyan tragikus, mint az MP nullázása, egyszerűen csak egy retardált kétéves szintjére süllyedünk (feltéve, ha ezt megelőzően felette voltunk).

CO - úgynevezett alkotókészség szintje

SK - a varázslatok használatához szükséges - már a Jedi-lovagok közt is ismert - ERŐ szintje

A felsorolt tulajdonságok a játék kezdetén egy alapértéket kapnak, melyet további 10 ponttal korrigálhatunk a saját "szájízünk" szerint. A kalandok során folyamatos tájékoztatást kapunk még arról, hogy hányadik feladatnál tartunk (AC), mennyi tapasztalati pontra tettünk szert (EXP), valamint összegyűjtött aranyaink száma (GLD). Ha kimentettük személyiségünket, lépjünk a tettek mezejére.

Ha valaki most a továbbiakban részletes végigjátszást vár, annak azt tanácsolom, sürgősen lapozzon tovább, mert nem lehet célunk az, hogy a játékosok szájába rágva a megoldásokat, mechanikusan birkózzunk meg a feladatokkal. Azt hiszem, az ilyen és ehhez hasonló programok többet érdemelnek. Feladatunknak csupán azt tartjuk, hogy azok, akik még csak most barátkoznak az RPG szokatlan, ám rendkívül szellemes stílusával, kedvet, s némi segítséget kapjanak a kezdeti nehézségek leküzdéséhez.

A feladatok során három opcióal folyamatosan rendelkezhetünk:

1. VIEW - a térképen található objektumok megtekintése, illete belépés azokra a helyekre, amelyeknél van erre lehetőség. Amennyiben el kell döntenünk, hogy belépünk -e, vagy az előttünk heverő tárgyat felvegyük -e, a gép Y(es) vagy N(o) választ vár, melyet a joystick karjának megfelelő irányú mozdításával dönthetünk el.

2. REST - relaxáció, feltöltődés energiával. Ezen lehetőség választásakor az aktuális szituáció a karakterrel együtt a lemezre tárolódik. Ha újra betöltjük a programot, már csak innen folytathatjuk a kalandozást.

3. CHARACTER - a legszélesebb lehetőségeket kínáló pont, mely alatt a következőket találhatjuk:

- cast a spell - varázslati szintek, és egyes varázslatok választása. (A játék kezdetén az 1-es szinten állunk, de minden megoldott feladat után újabb szintre érünk, mely változatosabb és erősebb varázslatokat biztosít az előzőeknél.)

- weapon - az általunk megfelelőnek vélt fegyverzet kiválasztása (a csaták során nem árt figyelemmel kísérni, hogy minden fegyvernek más a hatótávolsága, és hatásfoka. Például a rövid kard /shortsword/ csak egy egységnyi távolságról fejti ki hatását, a hosszabb kard /longsword/ már két egységnyi távolságról is képes megsebezni az ellenfelet).

- armoury - megfelelő erejű páncélzat kiválasztására szolgál.

- shield - tarsolyunkban néhány különleges védőfelszerelést is találhatunk, itt ezekből választhatunk.

- others - a még nálunk lévő, vagy a kalandozások során, illetve a harcok végeztével összeszedett tárgyak felsorolása.

- view - információ az éppen nálunk, illetve rajtunk lévő fegyverekről, páncélzatról,stb...

A képernyő bal felső sarkában a felszín térképe látható. Ezen kereshetjük meg feladataink helyszínét, illete teljesítés után itt térhetünk vissza a Varázslók Várához. Ha a megfelelő helyre értünk és a view opciót kiválasztjuk, a megfelelő iránnyal együtt, a program automatikusan felajánlja a belépés lehetőségét. Ahol nincs keresnivalónk, oda nem enged be.

Föld alatti bolyongásaink során további parancsok állnak rendelkezésünkre:

-open - kinyitni (az ajtót)

-map - remek automata térkép, melyen bármikor megtekinthetjük az aktuális labirintus azon helyeit, amelyeket már felderítettünk.

-light - azon lehetőségek, melyekkel fényt gyújthatunk a sötét barlangokban. Mielőtt a labirintus mélyére merészkednénk, nem árt megismerkedni azokkal a varázslatokkal, melyeket útközben felhasználhatunk. (1.táblázat)

Amennyiben harcba keverednénk néhány ellenséges alakulattal, nem érdemes rögtön varázslatokhoz folyamodnunk. Nézzük meg inkább, milyen egyéb lehetőségeink vannak:

- attack - az ellenség fizikális megtámadása, melynek sikere és hatékonysága függ az aktuális fegyver hatóerejétől. A fegyver neve a parancsok alatti kis keretben olvasható.

- cast a spell - a fent felsorolt varázslatok kiválasztása, és használata.

- object - egy nem fegyver jellegű tárgy használata a gonoszok megsebzésére.

- weapon - az aktuális fegyver cseréje

- move - egy egységgel közelebb az ellenséghez.

A harc során kiírásra kerül az összes ellenfél megnevezése, valamint a zárójel mögött, az illető egységekben mért távolsága hozzánk képest. Ennek az adatnak az ismeretében dönthetjük el, milyen fegyvert használjunk ellene. A csata alatt egyszerre csak egy műveletet végezhetünk el, utána át kell adnunk a kezdeményezést. Ez persze az ellenfél harcosaira is vonatkozik, mégsem mindegy, hogy egy járőrcsapatba botolva melyikükkel kezdjük a vérengzést.

Nos, hogy így tisztába jöttünk képességeinkkel és lehetőségeinkkel, nem árt néhány segítő mondat az első két feladathoz, egyrészt az első küldetésnél a belemelegedéshez, másrészt, mert a második pálya megoldásához elengedhetetlen a legalább középszintű nyelvtudás.

Tehát az első feladat megoldásához keressük a törpök fejedelmét, aki felajánlja segítségét, amennyiben megígérjük, hogy a gnómvezér fejét a kezébe adjuk. Ezután a végeláthatatlan labirintus túlsó végében keressük meg a gnómok birodalmát, természetesen leméázárolva az összes ránktámadó förmedvényt. Kerítsük elő a rejtekajtók mögött megbúvó főgonoszt, és a fenyegetéssel nem törődve válasszuk le fejét potrohárói, hogy a törpök megülhessék torjukat. Törpapa ígéretéhez híven beküld egy teleportokkal teli labirintusba, ahol ugyancsak komoly koncentrálással, de megtalálhatjuk a történet elején említett varázserejű kardot. Némi gyakorlás árán akár 2-3 óra alatt teljesíthetjük az első feladatot.

Mivel -mint már említettem- a második küldetés nem teljesíthető bizonyos fokú nyelvismeret nélkül, kénytelen vagyok némiképp ezt a részt is áttekinteni. Tulajdonképp szellemi képességeinket kéne mozgósítani, mert hogy ebben a labirintusban a legfontosabb kapuk csak bizonyos kérdések megválaszolásával nyithatók. Némi információt kaphatunk ugyan a dungeon falára írt baljós hangulatú feliratokból, vagy a fejünk felett megszólaló test nélküli hang szavaiból, de még így sem biztos, hogy rájövünk a helyes válaszokra: melyek az RSI verzióban: shadow, control, tanne. Persze nem ez a helyes sorrend, de gondolom nem lesz túl nehéz feladat kiválasztani a megfelelőt.

S végül, ha már szóba került az RSI-féle angolosított verzió, meg kell említeni az általuk kreált karakter-generátort, melynek segítségével egy olyan komoly személyiséget hozhatunk létre, amelynek legalább a csaták alatt nem kell félnie attól, hogy egy hideg, sötét, nyirkos várbörtön mélyén kényszerül a megváltó reset-re várni. Persze a labirintusok megfejtéséhez jobb, ha nem kreálmányunk, hanem a saját mentális képességeinkre támaszkodunk. 100-as IQ körül már egészen könnyen fog menni. Hamarosan kiderül, kinek mennyi van ebből az igencsak hiánycikknek tekinthető tulajdonságból. A játék C64-en lett tesztelve.

Dzsambo Steven

NEVE	MIRE VALÓ	HATÓTÁV	HATÁSFOK	PONTÉRTÉK
	1.SZINT			
Magli	- világítás	--	--	05
Kompa	- iránytű	--	--	04
Lehei	- gyógyítás	--	30	05
Schgr	- harc	01	35	10
Eiskr	- harc	1-3	25	12
	2.SZINT			
Besli	- világítás	--	--	03
Eizug	- közelít	06	02	10
feukl	- harc	05	60	30
Grhei	- gyógyítás	--	80	10
Schko	- harc	03	70	18
	3.SZINT			
Stuwi	- távolít	05	03	20
Wisog	- közelít	09	05	20
Komtr	- iránytű	--	--	02
Feuwa	- harc	01	150	30
Festu	- harc	09	60	40
	4.SZINT			
Gegwe	- távolít	08	09	30
Heile	- gyógyít	--	teljes	20
Tohau	- harc	01	200	30
Fezau	- harc	09	120	60
Labro	- harc	07	80	44

C64 HÍREK

Sleepwalker

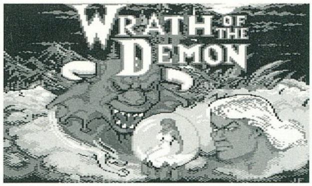
A 32 bites gépekre megjelent verzió után végre itt a 64-es változat is. Most kiderül, elég "kutyák" vagyunk-e ahhoz, hogy Lee gazdát hat pályán keresztül megmentsük ebben a nagyvárosi dzsungelben. Minket a mindenható programozó sérthetetlenné tett, ám ennek ára volt: Lee gazdának már az is árt, ha keresztül kell gázolnia egy pocsolyán. Ebben a szellemben kell irányítanunk a játékot, amely így meg-



lehetősen nehéz lett. A játék kb. a PC verzió szintjén áll, azt megjegyezve persze, hogy a grafikai felbontás kisebb.

Wrath of the Demon

Bár nem annyira új anyag, mint a Sleepwalker, azért érdemes megemlíteni az újdonságok között az Empire új játékát. A demo verzió már nagyon rég megérkezett, amelyben rengeteg



szépet és jót ígértek minden 64 tulajdonos számára. Mint minden hasonló játékban, a szép királylányt elrabolja a gonosz szörny, s csak mi vagyunk képesek (hajlandók) arra, hogy ezer veszélyt leküzdve legyőzzük a szörnyet. A játékban lovagolhatunk, megküzdhetünk sárkányokkal, óriásokkal és törpékkel, valamint elátkozhatjuk a készítőket a labirintusokban bolyongva. Szép grafika, Beast stílusú pályák jellemzik a játékot, valamint találkozhatunk néhány, meglepően jól sikerült animációval is.

Eon

Germánhonban nagyon szerethetik a néhai Uridiumot, hiszen sorra adják ki a nagy öreghez hasonló játékokat. Ezúttal a Kingsoft és az X-ample a tettes, ám a második név legalább garancia arra, hogy grafikailag valami megnyerőt kapunk majd. Hajónkkal egy hatalmas város fölött repkedve kell irtanunk az ellenséget. Lehetőség van különböző extra fegyverek fel-



vételére is. Aki szereti ezt a stílust, az bátran szerezze be ezt a játékot, nem fog csalódni.

Bee-52

A CodeMasters ismét életjelet adott magáról. A C64-re egyik legtöbb "olcsó" programot kiadó cég néha tud kellemes meglepetéseket szerezni. Ilyen "meglepetések" voltak annak idején Ash & Dave játékai is, és ilyen meglepetés új játékuk, a Bee-52. A játék célja, hogy méhünkkel minél több virágport gyűjtsünk össze és vigyünk vissza a kaptárba. Ebben akar megakadályozni pár darázs, különböző rovarok, valamint láttam egy különös lényt is, egy virág kelyhében ült és köpködött, na erről mindenki maga döntse el, hogy melyik fajhoz tartozik. Aranyos...

Nobby the aardvark



Világ hangyászai, szemetek Antrópiára vessétek... A legújabb hírek szerint ott találhatók a világ legízletesebb, legtáplálóbb hangyái! Ám van egy kis probléma: akárkit kérdeztem itt a szerkesztőségben, senki nem tudta érthetően elmagyarázni az utat, mindenki valamiféle teleportról kezdett mesélni. Már úgy látszott, a hangyák békében végezhetik szorgos munkájukat a szigeten, ám egy szép napon megtört a varázs. Nobby-nak sikerült elkapnia egy hangyát, aki hogy életét mentse, elmondta hogy lehet eljutni a szigetre. Éhes hangyászunknak nem kellett kétszer mondani, azon nyomban elindult az ő "hangyászmennyországába" hangyát enni.

Természetesen mi is elkísérhetjük útjára, köszönet érte a Thalamus cégnek, mely eddig csak minőségi termékekkel lepte meg a 64 tulajdonosokat. Summer Camp, Winter Camp, Creatures... Minden minimális tájékozottsággal rendelkező 64 tulajdonos ismeri ezeket a játékokat. Lássuk csak, mit sikerült ez alkalommal alkotniuk.

A játék Amerikában kezdődik, ahol is egy hagyományos platformjátékban kell helyt állnunk.



A pálya nem tartalmaz különösebb meglepetéseket, mindenesetre az olajat senki ne hagyja ott a bal alsó sarokban. Amerikából egy léggömb segítségével távozhatunk, csöbörből vödörbe természetesen, hiszen a második pályán ezt a léggömböt kell irányítanunk különböző lehetetlen fajtájú madarak és platformok között. A repkedés után úszni fogunk, egy rövid kis átvezető pályát kell teljesítenünk, melynek végén már vár bennünket egy tengeralattjáró. Utunkat



Atlantis elsüllyedt városa fölött folytatjuk (mai napig nem értem, hogy került ide a Titanic), hogy a végén benavigálhassunk egy kupola alá. Atlantis városa a következő pálya, ahol ismét a jóöreg platformjáték köszönt vissza a képernyőről. Atlantis városából egy merész ugrással a Marsra kerülünk, s mi más is lenne, ismét platformjáték. A Marson még keresztül kell keverednünk egy labirintuson is, majd jöhet a végső pálya, az elhagyott ércbánya. Egy csillé-



ben ülve kell hangyászunkat a nehézségeken átsegítenünk, hogy a teleport utolsó darabját is megszerezve, eljuthasson Antrópiára.

A játék méltó követője elődjeinek, sajátos stílusával kiemelkedik kategóriájából. Nem tudom a Thalamus milyen szempontok szerint válogatja az által kiadható játékokat, de eddig még nem tévedtek.

Prunoki

UTÓPIA

THE CREATION OF A NATION

A [illegible] m[illegible] Utópia PC-s verziója következik, mely ki-nézetében és az alapötlet kidolgozásában már messze meghaladta a dicső alapokat. Az Amiga verzió után most már a PC-sek is teremthetnek maguknak egy kis utópiát. (A programhoz mellékelik az Amigán már megismert New World scenariókat.)

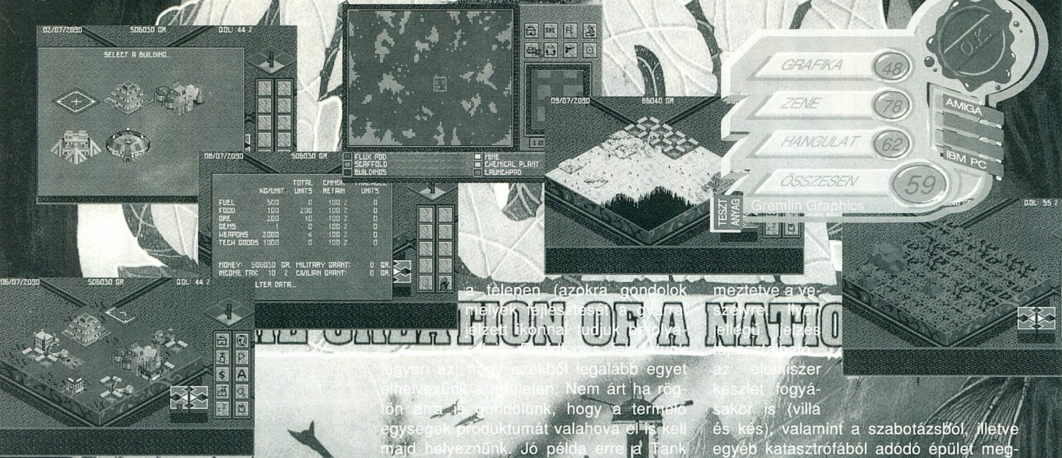
A játékban egy kolóniát kell megalapítanunk és irányítanunk. Természetesen az indulásnál rendelkezésre álló kiépítettség koránt sem elegendő ahhoz, hogy ölbetett kézzel várjuk a sült galambot és gyönyörködjünk a művünkben. A kolónia ellátása igen érdekes dolog, mivel nem a Földön található, így többek között levegővel és különböző táplálékokkal is el kell látni őket. A játék képernyőjén a terület egy részét láthatjuk, a rajta található építményekkel egyetemben. Az alsó részen lévő nyilakkal tudjuk a területet mozgatni, míg a jobb oldalon lévő ikonsor nyújt lehetőséget a különböző műveletek végrehajtásához. Az első ezek közül egy kis házat ábrázol. Ha kiválasztjuk ezt az ikont, akkor a pillanatnyilag rendelkezésünkre álló épületek közül válogathatunk. A megjelenő táblákon láthatjuk az épületek képét, valamint ha rámutatunk az épületre, akkor a program közli az épület árát is. Ha a későbbiekben a fejlesztő munka során új létesítményeket, illetve eszközöket sikerül kifejleszteni, akkor azok is itt jelennek meg. A következő épületek között válogathatunk kezdetben:

- *Living Quarters (2000)* - lakónegyed
- *Flux Pod (3000)* - az életfeltételek biztosító tartály
- *Hydrophonics (2500)* - kertészet
- *Store (2000)* - áruraktár
- *Chemical Plant (8200)* - kémiai üzem
- [illegible] állomás
- *M[illegible]* - [illegible]pálya
- *Laser [illegible] (5000)* - védelmi lézer
- *Missile Launcher (4000)* - véd. rakéta
- *Solar Panel (800)* - napenergia panel
- *Hospital (8500)* - kórház
- *Arnament Laboratory (6000)* - hadászati kutató állomás
- *Fuel Tank (3000)* - üzemanyagtartály
- *Laboratory (5000)* - általános labor
- *Security HQ (4000)* - biztonsági parancsnokság
- *Tank Consruction Yard (4800)* - tank előállító műhely
- *Workshop (2800)* - általános műhely
- *Ship Construction Yard (6000)* - repülő előállító műhely
- *Launchpad (3000)* - leszállópálya
- *Command C. (9000)* - parancsközpont
- *Life Support (7000)* - életfenntartó egység
- *Power Station (10000)* - erőmű
- *Sport Complexum (6000)* - sportközpont

A második kis ikon egy stilizált földgömböt ábrázol. A megjelenő térképen a fontosabb dolgokat láthatjuk különböző kis színes kockákkal jelölve. A lehetséges térkép variációkat a jobb oldalon felül megjelenő újabb ikonokkal tudjuk beállítani. Megnézhetjük itt a teljes kolóniát (ház), a különböző lelőhelyeket (ORE és FL), a radar által mutatott képet (radar), a földi célokat (tank), az energia helyzetet a különböző termelő, illetve feldolgozó egységekkel (áram) és a védelmi és támadó felszerelésünket (pisztoly). Lehetőségünk van a térképen különböző azonosító pontokat megjelölni a jobb oldalon látható 8 kis számmal és az e fölött látható kis térkép segítségével.

A következő ikon a főképernyőn a rombolást szolgálja, ugyanis a segítségével elérhető buldózerrel a játék területén lévő [illegible]eket, illetve a támadás után megmaradt roncsokat tudjuk eltakarítani. A következő ikon gyakorlatilag ugyanazt szolgálja mint a térkép funkciónál már megismert azonosító pont kirakása, illetve megszüntetése. A következő dollár ikonnal a pénzügyi tevékenységeket tudjuk irányítani. A megjelenő táblázatban a fontosabb árucikkek (Fuel, Food, Ore, Gems, Weapons, Tech Goods) termelését, készletét, illetve az eladásra szánt mennyiség %-át tudjuk beállítani. A kivetett adó %-át is itt tudjuk beállítani. Ha a jobb oldalon megjelenő újabb dollár jelre kattintunk, akkor vásárolni, illetve eladni tudunk az előbb már megtekintett fontosabb cikkekből. A következő főmenü ikon, mely egy A betűt mutat egy terembe visz bennünket ahol a kolónia vezetői és hivatalnokait találhatjuk meg. Az itt lévő tisztviselők a fontosabb területeket képviselik, és ezekről nyújtanak információt. Megtalálható itt a pszichológiai elemzéstől kezdve a pénzügyi jelentésig minden. A tisztviselők jellemzőit is kiírja a program, bár ennek nincs nagy jelentősége. Lássuk miről is tájékoztatnak a tiszviselők:

- **Civil Engineer (kultúrmérnök)**: A termelésért és a készletekért felel. A rendelkezésünkre álló épületek, technikai felszerelések számáról nyújt felvilágosítást.
- **Head of Research (fejlesztés)**: A technikai dolgok fejlesztéséről és az alkalmazottakról ad információt. (Tech level - technikai fejlettség, Laboratories - laboratóriumok, Scientists - tudósok száma, Military grant - hadi kiadások, Civilian grant - civil kiadások)
- **Colony Administrator (ellátás)**: Az élethez szükséges javak mennyiségét, termelését az elmúlt időszakban, illetve a szükséges mennyiséget tartja nyilván. (Air, Food, Fuel, Power, Ore)
- **Financial Consultant (bankár)**: A pénzügyi kiadásokról és bevételekről tájé-



koztat. (Colony Support Grant - kolónia támogatása, Income from Trade - bevételek a kereskedelemből, Tax Rate - adó mértéke és összege, Gross Income - összes bevétel, Expenditure - költségek, Current Funds - aktuális pénzalap)

- **Senior Psychiatrist (emberi jellemzők):** A különböző területeken dolgozó emberek számát és a népességi adatokat közli. A bűnözésről és a lakosság moráljáról is beszámol.

- **Supreme Commander (hadvezér):** A támadó és védő fegyverek számáról tájékoztat minket. Megmutatja mindkét fél veszteségeit is.

A következő főmenü ikon egy gyárat ábrázol. Ennek segítségével a kolónia 9 területének technikai szintjét kísérhetjük figyelemmel és itt tudjuk beállítani, hogy a fejlesztés mennyire érje el a maximálisan lehetséges technikai szintet. A sorban következő utolsó lényeges ikon egy nagyítót ábrázol. Ez az ikon az *Intelligence Reports* hangzatos nevet viseli. Gyakorlatilag itt információkat kaphatunk azokról a dolgokról, amit a hírszerzőink jelentenek az ellenségről, illetve a kolónia közhangulatát és a szóbeszédeket kísérhetjük figyelemmel. Az utolsó két ikon a Pause, illetve a diszkműveletek jelképezi.
Ezek voltak nagyjából a legfontosabb információk a játék kezeléséről. Most pedig lássuk mit is érdemes csinálnunk a játékban.

A játék kezdetén rendelkezésünkre álló technikai felszerelés csak a legalapvetőbb igényeket elégíti ki. A járulékos intézmények közül gyakorlatilag egy sincs a telepen (azokra gondolok melyek fejlesztését a gyárral jelzett ikonnal tudjuk befolyá- [illegible] legyen az, hogy ezekből legalább egyet elhelyezzünk a területen. Nem árt ha rögtön arra is gondolunk, hogy a termelő egységek produktumát valahova el is kell majd helyeznünk. Jó példa erre a Tank Contruction Yard, mely tankokat gyárt nekünk. Az egység, ha nem biztosítunk elég helyet mellette, akkor nagyon hamar kitölti kész tankokkal a rendelkezésére álló szomszédos területeket. Fontos, hogy lehetőleg rendezett formában telepítsük az épületeket, mert később nagyon nehezen tudjuk majd kiismerni magunkat a létesítmények dzsungelében. Másrészt nem árt ha tudjuk, hogy egy támadás után vajon mi volt a romok helyén, mit kell újra felépítenünk. Mint már gondolom kiderült az eddigiekből, a játék során nem csak a természeti elemekkel és katasztrófákkal kell szembenéznünk, hanem ellenséges csapatok is meglátogatják időnként kis kolóniánkat. Szerencsére az ellenségek kezdetben hasonló technikai színvonalon állnak mint mi, így a bevethető fegyvereink nagyjából ellensúlyozni tudják a ránk mért csapást. A kezdeti fegyverek (Laser Turret, Missile Launcher) telepítésénél igyekezzünk a meglevő létesítményeinket minden irányból biztosítani, mert az ellenség földi, illetve légi támadása a legváratlanabb irányokból érkezik. A fejlesztési munka eredményeképpen a továbbiakban másfajta fegyverekre is szert tehetünk (a térképen kiválóan láthatjuk, hogy még milyenek lehetnek).

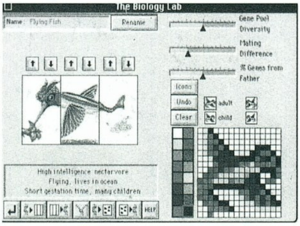
A fegyverek mellé természetesen nem árt ha radarokat is telepítünk, mert a rakétákat nagy valószínűséggel csak ezek tudják célra vezetni. A fegyverek fejlesztését az Arnament Laboratory végzi el, így nem árt ha ilyet is telepítünk. A kolónia energia ellátását Solar Panelekkel és Power Stationokkal tudjuk megoldani. Ha kevés az energia a bázison, akkor egy villogó kis nap ábra jelenik meg a képernyőn figyelmeztetve a veszélyre. Ilyen jellegű jelzés [illegible] az élelmiszer készlet fogyásakor is (villa és kés), valamint a szabotázsból, illetve egyéb katasztrófából adódó épület megsemmisülésekor (rohanó emberke). A legutolsó ilyen jelzés egy villogó O_2 felirat, mely természetesen a belélegezhető levegő hiányára utal. Nem árt ha figyelünk az összefüggésekre a játék során. Például okáért hiába gyártunk rengeteg tankot, ha egy szemernyi üzemanyagunk sincs. Persze az üzemanyag egy eléggé rázós dolog, mivel csak úgy a semmiből nem teremthetjük meg. A térképen megjelenő Fuel Deposit jelöléseket kell kihasználnunk. A biztonság kedvéért építsünk ide bányát (Mine), üzemanyagtárolót (Fuel Tank) és kémiai erőművet (Chemical Plant). Ugyanez vonatkozik természetesem a különböző laboratóriumok és termelő egységek viszonyára is, mert nem várható el, hogy olyat termeljenek, amit még igazán ki sem fejlesztettek. A különböző egyéb intézmények (Workshop, Security HQ stb.) mind nagyon fontosak, ezért lehetőleg ne hanyagoljuk el a fejlesztésüket. Nagyon vigyázzunk arra, hogy a telep növekedésével egyenes arányban nő a lakosság száma is, így a rendelkezésre álló élelmiszer mennyisége nagyon hamar elfogy és utána már csak vásárlással, illetve termeléssel tudjuk pótolni ezeket. Itt is becsúszhat hiba persze, például az, ha nincs elég tárolóhelyünk (Store) erre a célra. Azt, hogy milyen ütemben fejlődik ki a kolónia, illetve azt, hogy milyen új fejlesztési eredmények látnak napvilágot, nincs igazán értelme leírni, mivel ez teljesen egyéni lehet. Remélem ezzel a kis leírással segítséget tudtam nyújtani mindenkinek a kezdetekhez. A játékban kiválóan eltalálták a megfelelő hangulatot és szerencsére nincs túlbonyolítva a játék kezelése.

Bear™

GREMLIN®

Sim Life

A Mindscape, illetve a Maxis Sim játékai előbb-utóbb megjelennek Windows alá is. A szoftver júliusban jelenik meg, de szerencsénkre mi már kaptunk egy előzetes verziót. A játék nem változott, sok újat nem írhatunk róla. Miért adnak ki egy játékból Windows-os változatot? Nos, a válasz kézenfekvő: mint ahogy az Amiga operációs rendszerénél is, úgy a Windowsban is több program futtatható egyszerre. Így ha egy világot már megkreáltunk, benépesítettük, egy kevés időt várnunk kell az evolució fejlődésére, arra, hogy kiderüljön életképes környezetbe helyeztük-e az általunk megalkotott (szegény) lényeket. Eközben az ablak jobb felső sarkára 'clickelve' átválthatunk egy másik programra, pl. MineSweeperezhetük is egyet. Gonosz emberek a munkahelyükön is betöltik a játékot, s mikor hallják, hogy közeledik a főnök, csak ablakot váltanak, s máris WindWordben dolgozhatnak, míg el nem hárul a vész. Természetesen a játék nem lassul le annyira, hogy szükség lenne egy másik program betöltésére, sőt mondhatnánk, hogy a komplexitásához képest igen gyors windows alatt. A játék a GURU különdíját is elnyerte tavaly, itt sajnos helyre is kell igazítanunk egy dolgot: a programot a MINDSCAPE forgalmazza, nem az Ocean. Nos, nemcsak Guru különdíjat nyert a proggy, hanem a Szoftverkiadók Egyesülése (U.S.A.) "A '92-es év legjobb szimulátora" címet adományozta a játéknak. Miért?



- A SimLife azért készült, hogy az emberek megérthessék hogyan viszonyul egymáshoz egy bolygó, a környezeti tényezői és az ökoszisztémája, úgy hogy közben szórakozunk. - mondta Ken Karakotsios, a tervező. - A játék a genetikán alapul, tehát a megteremtett élőlények valójában létezhetnének. De a játék nyitott abból a szempontból, hogy az emberek olyan kísérleti világokat tervezhetnek, amelyek csak a saját fantáziájukban létezett eddig.

A játékhoz kell: Windows 3.0 vagy nagyobb verziószámú, 386-tól felfelé, HD, SVGA vagy VGA monitor és 4Mbyte RAM.

Masell

Putt-Putt's Fun Pack



Mindenki kedvence, a kis autó visszatért, újabb játékokkal örvendeztetve meg rajongóit.

Az összeállítás hat, egyedül játszható játékot kínál. Az első a klasszikus Tic-Tac-Toe, mely itthon a kevésbé ismert játékok közé tartozik. Az egyik játék a nálunk is jól ismert Memória játék, amelyben a kártyalapokat kell párosítani. Ebben a játékban ezek sem közönséges lapok, párosítás után mindegyik animációt mutat. Az angol szavak betűzésének gyakorlását szolgálja a következő játék, melyben a kirajzolt tárgyak neveit kell kitalálni, a nehézségi fokozattól függ az, hogy mennyire hiányosak a szavak.

Játszhatunk a játékboltban korábban megismert pinball szerkezettel, saját tervezésű pályákat létrehozva. Egy újabb táblás játék következik a sorban, a dáma.

Ebben is megtalálhatók a kis animációk, melyek színessé teszik a játékot. Végül játszhatunk a cirkusz-puzzle-lal is, mely 6 db 9 részre vágott képet tartalmaz.

E játékok mellé a korábbról megszokott színvonalú zene és beszéd társul, mely emlékezetessé teszi a játékot mindenki számára.

(JOCO)



COOL

GRAFIKA	70
ZENE	81
HANGULAT	69
ÖSSZESEN	73

IBM PC

TESZT ANYAG

Electronic Arts

X-WING



A Csillagok Háborúja trilógia már sok játék alapjául szolgált. Az első ilyen próbálkozást még ABC számítógépen láttam elsős gimnazista koromban. A játék lényege az volt, hogy egy TIE fightert (persze csak karakteres volt (-)) kellett lelőni a célkereszttel. Teljesen el voltam ragadtatva és fontolóra vettem egy ABC számítógép megvételét. Azóta fejlődött a számítógépek teljesítménye, de igazán jó szimulátort csak most készítettek. Tudom, hogy egy előző GURU-ban már volt szó erről a fantasztikus játékról, de szeretném ha kezdő pilóták bátran megkeresnének minket a problémáikkal. Nehéz a játék (legalábbis van néhány küldetés, mely első nekifutásra szinte lehetetlennek tűnik Intrepid, a siklók védelmezése stb.) de minden küldetést meg lehet csinálni csalás nélkül. A továbbiakban néhány tanács kezdő pilótáknak, de TOP ACE-ek is nyugodtan elolvashatják mert lehet , hogy nekik is tudok újat mondani. A játék egy 386-oson nagyon szépen fut, de ha sok gép van a közelben akkor elkezdi rángatni a képernyőt. Ilyenkor le kell venni a hajók részletességét. Az utolsó két küldetésben a Death Star felszínén kell csatáznunk, ilyenkor is le kell szedni a részletességet, persze ez nem vonatkozik egy 486/66-os gépre. Problémát okozhat az is, hogy időnként lefagy a gép küldetés közben. A következő eset történt meg velem. A T2/10-es küldetést repültem (az Intre pid csillagromboló pajzsgenerátorait kell kilőnöm). A 20. próbálkozásom során nagy nehezen kilőttem mind a kettőt és mint az őrült próbáltam kitérni a rámragadt TIE Interceptorok elől mikor... Igen lefagyott a gép. Amit akkor műveltem, az bizos befutót jelentett volna egy csendes vidéki diliházba. Szerencsére nem látott senki, mert akkor most nem írhatnám meg ezt a cikket. Szeretném megkímélni ettől az újabb pilótákat, ezért elárulom a megoldást. Az EMS memóriát vegyük le 512 kbyte-ra. Ez azt fogja eredményezni, hogy a digitalizált hangok (beszéd a pilóták között, figyelmeztetés rakétára) eltűnnek, de a gép többet nem fog lefagyni. Szerintem megéri.

Nem érdemes rögtön elkezdeni a hadjáratokat (Tour1, 2, 3). Remek gyakorlási lehetőség van a játékban. Kezdjük el a tesztpályákat megcsinálni. Nehéznek tűnik elsőre, de van néhány trükk, melyek segítségével könnyedén meg lehet csinálni mind a 8 szintet. Minden pálya megcsinálható 75-80-as sebességgel. Ne repüljünk gyorsabban, mert könnyen elvéthetünk egy kaput, és az -15 másodpercet jelent. A lézereket állítsuk be úgy, hogy folyamatosan növekedjenek (Increasing mode F9). Szükség esetén adjunk a pajzsunkhoz ebből az energiából. A lövegek kilövése +2 másodpercet jelent. Kezdjük el becélozni őket már messziről. Ha X-szárnyú a gépünk, akkor linkeljük a lézereket, mert így sokkal pontosabban lő mint egyesével. A későbbi pályákon már komoly gondot okozhatnak ezek a lövegek. Az első kettőt távolról kell eltalálni. Ha van még időnk, eresszünk meg néhány sorozatot az utolsó kettőre is. A középsőre van egy jó taktikám. Az első kapu JOBB szélen repüljünk át, majd élesen húzzuk balra a gépet. Most majdnem vízszintesen van a gép a második kapuhoz viszonyítva. Ha a két löveg KÖZÉ célzunk akkor egy lövéssel két célt semmisíthetünk meg. Ez nagyon hasznos lehet az utolsó szinteken, ahol a hat lézerágyú pillanatok alatt szétlövi a gépünket, ha nem vagyunk elég gyorsak. A 8. pályától kezdve lesznek olyan kapuk, melyek fordítva állnak. Az ágyúk csak akkor tüzelnek, ha már elhaladtunk felettük. Mivel a pálya csak hologram, nyugodtan átlőhetünk a kapuk talapzatán, s így előre megsemmisíthetjük a célokat. Érdemes botkormányt beszerezni. Sokkal könnyebb és élvezetesebb a játék. Ha a felső tűzgombot nyomva tartjuk, akkor tudjuk csűrni a gépet.

Következő állomásunk a harci kiképző központ (Historical Missions). Itt megtörtént küldetéseket repülhetünk mindhárom géppel. Megismerkedhetünk a gépek képességeivel, előnyeivel és hátrányaival. Szimulált körülmények között repülhetünk a T/F (TIE fighter) ellen is. Ezek a küldetések nem túl nehezek, kivéve az X-wing/3-as (az aknákat, a műholdakat, és a szállító gépeket kell elintézni). Sokan elakadtak ezzel a küldetéssel ezért adok hozzá egy kis segítséget. Kapjuk el a szállítókat két-két torpedóval rögtön az elején. Az aknán négy sorban lebegnek a műholdak körül. Álljunk meg teljesen kb. 1.30-ra az első két sor aknától, és lőjük ki őket. Húzódjunk lőtávolba és robbantsuk fel a hátsó sort is. A műholdak most már védtelenek. Ha sokat vacakolunk az aknákkal egy Nebulon B típusú fregatt érkezik...

Végre nekifoghatunk a 3. hadjáratnak. A Császár végezni akar a Lázadókkal egyszer s mindenkorra. Stratégái kidolgozták az Operation Strike Fear hadműveletet. A hadművelet zászlóshajója az Invincible csillagromboló lett. E hadjárat sikerétől függ a Szövetség további sorsa. 12 összefüggő küldetést kell végrehajtanunk a Felkelők oldalán. Az első igazán nehéz küldetés a T1/4. Itt a sebesülteket szállító silókat és a Korolev covettet kell megvédenünk. Nagyon gyorsnak kell lennünk, hogy sikerrel teljesítük ezt a küldetést. A probléma az, hogy egy fregatt két kötelék T/B (TIE bomber) dob ki, de az átellenes oldalon. Az első köteléket nem probléma leszedni. Három torpedó és nincs több

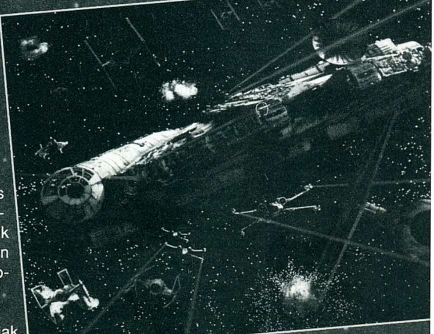
TIPPEK, TRÜKKÖK

STAR WARS

gonduk. A saját embereinket uszítsuk rá a közelgő T/F-ekre. Rakjuk rá az összes energiát a motorokra és irány az ellentétes oldal. Ott bukkan fel a fregatt. Újabb T/B kötelék tűnik fel, vigyázzunk nehogy lőtávolba kerüljenek, mert torpedókkal megsemmisítik a Korolevet. Szedjük le őket és a T/F-eket. Várjuk meg míg átszállítják a betegeket, és utána menjünk vissza a bázisra.

A következő fogós mission a sullustani rabszolgák kiszabadítása. A rabszolgák mindig ugyanabban az űrhajóban vannak. A 4, 11-es kivételével lőjük ki a szállítókat. Ionágyúval állítsuk meg a két hajót. Megérkezik az első sikló. A csillagrombolón észlelik a jelenlétét és két T/I-t küldenek ki, hogy elkapják. Nincs túl sok esélyünk, hogy elkapjuk őket, mivel mi csak egy Y-szárnyúval vagyunk. Ha minden energiát a hajtóművekre rakunk, akkor egy ideig lőtávolban tarthatjuk őket. Torpedóval szedjük le az egyiket, és a másikat rongáljuk meg (Hull damage). Nem szabad megsemmisíteni mind a kettőt, mert újabb kötelék fog jönni. Jó taktika az is, hogy ionágyúval disable-ba tesszük őket. A másik shuttle is megérkezik, őt is hasonló módon kell megvédeni. Ha ügyesek vagyunk, akkor megmenthetjük a rabokat, és ezzel újabb támogatókat szerezhetünk a Lázadók Szövetségének. Segítségükkel sikerül elpusztítanunk az Invincible-t. A Félelemkeltés Hadművelet csúfos kudarcot vallott.

A második hadjáratban vuki raboktól egy szupertitkos birodalmi projectről szerzünk tudomást. Feladatunk, minél több információ megszerzése erről az úgynevezett Halálcsillagról. Itt a legnehezebb feladat az Intrepid csillagromboló megsemmisítése. Egy X-szárnyúval vagyunk, a saját pilótáinknak adjuk meg célpontnak a T/F-et. Repüljünk a romboló felé. Két T/B jön felénk, de torpedóval támadnak. Ha megkapjuk az üzenetet a torpedó kilövéséről, rögtön nyomjuk meg a SPACE-t. A célkomputer a rakétát fogja be. Helyezkedjünk úgy, hogy a rakéta előttünk legyen. Kövessük a rakétát, s mivel nekünk sokkal jobb a fordulékonyságunk - nem tud ránkfordulni. Várjuk meg míg felrobban, majd folytassuk utunkat a romboló felé. A pajzsgenerátorok a parancsnoki híd tetején vannak. Legjobb hátulról megközelíteni, és 3-3 torpedóval felrobbantani a generátorokat. A többit már elvégzik az Y-szárnyúak. A hadjárat végén Leila hercegnő megszerzi az adatokat és elindul az Alderaanra...

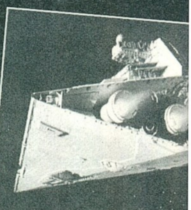


A végső hadjáratban a birodalmiak minden erejüket bevetik. A legjobb pilótákat küldik ellenünk. Feltűnik két új vadászuk is. Az Assault Gunboat és a T/A (Advanced TIE fighter) már méltó ellenfele a szövetségi gépeknek. Az utolsó küldetésben be kell vágodnunk az árokba, s el kell lavíroznunk a hőkivezető nyílásig. Pontos találat esetén megmenthetjük a Lázadók főhadiszállását.

Sajnáltam, hogy nem volt több küldetés. Jó hír azonban, hogy a játék készítői tervezik már a folytatásokat is. Másodkézből kapott információk szerint, az első datadisk júniusban, a második augusztusban jelenik meg. Október közepe felé tervezik a TIE-fighter nevű program megjelenését. (Ez is csak nemhivatalos info!!!!). Itt a sötét oldalon tesztelhetjük repülő képességeinket. Már alig várom, hogy egy T/A-ben üldözzem a Millenium Falcon-t. Tervek vannak a trilógia második részének megírásáról. Kellemes lenne egy hósiklóval egy lépegető lába között lavírozni, de ez még a jövő zenéje.

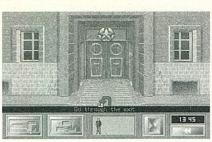


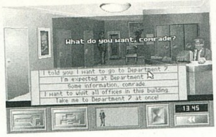
Várom minden kezdő és haladó pilóta kérdését a játékkal kapcsolatban. Szerény véleményem szerint ez a legjobb űrhajószimulátor, beleértve a 23 megabyte méretű Wing Commander II is. Az Amigásoknak sajnos nem tudok semmi bíztatót mondani, mivel a programozók a Lucas-Arts-nál azt nyilatkozták, hogy az Indy 4 volt az utolsó játék amit megjelentettek Amigára, de reménykedjünk, hogy valahol meglátnak működés közben egy Amiga 1200-ast.

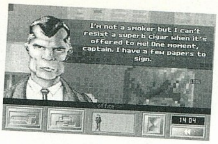


Sok sikert és természetesen az Erő legyen veletek.

Mocsy









A KGB leírását a PC különszámunkban kezdtük el. Mivel három oldal a játék egynegyedének a leírásához volt elegendő, így a folytatással nem várhattunk egy következő PC különszámig (október?). Azoknak az Amigásoknak, akik már belekezdtek a játékba, de nem jutottak túl az első fejezeten, bátran ajánlhatom a különszámot (még kapható az újságárusoknál).

A második fejezetet (ahogy már leírtuk) a hotelszobánkban kezdjük. Egy rejtélyes telefonhívás után találunk egy kódolt szöveget a fürdőszobánk lámpája mögött. A kód megfejtéséhez Guzenkó elvtárs segítségét is igénybe vehetjük (használjuk a telefonunkat). A villanykapcsolót háromszor fel s le kapcsolva (ahogy az üzenetben állt) ismét felhívnak minket. A rejtélyes telefonáló üzenete röviden:

"Rukov, örültünk hogy intelligensebb az átlagnál. Köthetnénk egy kis üzletet. Ön megtudja és elmondja nekünk a video- csempészbanda kapcsolatait, mi is segítünk információkkal a KGB-vel kapcsolatban. A hotel sarkánál este hétkor várja egy ügynökünk. A nyakmetszés jelszóra mutassa fel az igazolványát. Ne felejtsen el bemenni a KGB-be."

Indulás előtt rakjuk le az összes tárgyunkat, csak az igazolványunk legyen nálunk. Ez azért szükséges, mivel a leningrádi KGB-ben megmotoznak minket (nem szeretik a rendőrök sem, ha utánuk nyomoznak) és ciki lenne a gyanúsítottak nyilvántartási lapjait, a nyomozásról szóló lapot átadni a gyanúsítottaknak. Az irodában az eljárásra csak az "Orosz gyors" jelzőt illeszthetjük. Az igazolványunk leadása után a portás ír egy kék lapot, amit az ugyanabban a szobában lévő őrnek kell átadni. Ő fájdalmas arccal átveszi, majd ismét felírják az adatainkat. Ezek után elkísérnek Kusneitsovhoz (előtte még egy őrnek kell átadni a papírjainkat), ő a helyi főnök. A beszédstílusáról látszik hogy "nagykutya", s így beszéljünk vele tisztelettudóan. Kusneitsov röviden csak ennyit mond:

"Senki sem szereti a KGB P osztályát, még mi sem. A P osztály az, akik elfelejtették, hogy mi mindig is támogattuk a peresztrojkát, a Glasznoszty pedig tőlünk származik. A politikai liberálisok erőltették a P osztályt. A legtöbbjüket már kirúgták, de az osztály maradt. Önök csak a felfordulást szítják a KGB-n belül."

Mit is válaszolhatnánk erre? Választhatunk:

- Beszélhetnék az embereivel?
- A munkámat végzem ezredes elvtárs.
- Talán Ön is válaszolhatna egy pár kérdésemre ezredes elvtárs.
- Jelenteni fogom a viselkedését a feletteseimnek.

(A párbeszédet azért írtam le részletesen, mivel sok hasonló található a játékban. Minden válaszfajta egy jellegzetes emberi viselkedésre utal, azaz próbálkozhatunk megfélemlítéssel, agresszívek is lehetünk stb. Mindig a helyzettől függ, hogy melyik a nyerő taktika. Itt most az első változat a jó; nem próbálkozunk egy KGB igazgatóval, de nem is rettenünk meg a szigorától.)

A kérésünkre Kusneitsov annyit mond, hogy bármit kérdezhetünk, de a munkatársai munkája is titkos, csak tőlük függ, hogy válaszolni fognak- e a kérdésekre.

Menjünk Agabekov irodájába. Ő az elsőszámú gyanúsítottunk (lásd a küldetésre vonatkozó parancsot). Épp rágyújt, s nekünk feltűnik a ritka márkájú külföldi szivar. Talán jó lenne megszerezni a cigit, hátha valamit bizonyíthat. Agabekov a papírmunkával törődik, közben mentőötletünk támad. Lessük le a telefonról a számát. Amikor távozni akarunk, már szívesen rendelkezésünkre áll, de nincs értelme faggatni. Menjünk ki, át Chapkin (balról 3. ajtó) irodájába. Üres a szoba, hívjuk fel Agabekovot.

-Információim vannak az Ön számára.
- Ki az?
- Az újonnan jött emberről van szó.
- Ki beszél?
- Három perc múlva legyen a kijáratnál.

Ha kimegyünk a szobából, látjuk amint Agabekov leindúl a lépcsőn. Menjünk a szobájába, s vegyük fel a csikket a szemetesből. Vissza a hotelba! Tegyünk mindent magunkévá amit találunk (a fiatal takarítónénit hagyjátok békén). A fejhallgatót rakjuk a magnóba, és menjünk a Ladoga Parkba, ahol (mint az az előző részben kiderült) háromkor van a találkozó. Itt balra a szobor mellett a padra tegyük rá a poloskánkat, állítsuk felvételre a magnót, majd bújjunk el a bokrok közé. Itt várakozzunk. Egy ismeretlen ember s rövidesen Romeo jön erre. Pár szót váltanak, Romeo otthagyja a táskáját, s távozik.

Mi a másikat kövessük, aki a táskát a búvóhelyre viszi. (Azért ne felejtsük el kikapcsolni a felvételt, és felvenni a poloskát). Rövidesen megérkezünk egy helyre, ahol kódot üt be az ismeretlen. A kódot nem láthatjuk, hiszen távol vagyunk. Kapjuk elő a fényképezőgépet, s zoomoljunk rá a billentyűzetre. Miután bement az emberünk, menjünk balra az ajtón át a bárba. Szembe be, majd fel. Nyissuk ki az ablakot, le, be a WC-be, itt is szellőztessünk egy kicsit, majd ki a ház elé ismét. Üssük be a kódot a számzárba. Bejutva az épületbe menjünk át a szemközti ajtón, majd fel a létrán. Nyissunk ablakot, hátha beröppen rajta egy télapó. Sajnos nem jött egy sem, így pattyogjunk le, s irány a bal oldali ajtó. A könyvespolcra rejtsük el a poloskánkat, menjünk ki, bújjunk el a dobozok mögött (hátha jön egy télapó). Használjuk a magnónkat, hallgassuk meg a felvételt. Nagy a forgalom, de előbb utóbb bejön Obukov is, két várakozás után elmegy. Rakjuk a lehallgatókészüléket a szalmabálák közé. Irány a fenti ablak, a tetőn le a bal oldali ablaknál, ahol a bár fölé jutunk. A WC ablakán keresztül kiugorhatunk a mellékutcára, s így ha elég gyorsak voltunk, láthatjuk Obukovot, amint elmegy a metró felé. Kövessük, s eljutunk a Hotel Syeveyernaya Zvyezdába.

A bárban Obukov és Agabekov találkozásának lehetünk tanúi. Kimennek, s a hallban az árnyékból kifigyelhetjük őket. Továbbra is Obukovot kövessük, így visszajutunk. A megszokott kerülőúton eljutunk a szalmabálánkhoz, ahol bújjunk el. Télapó helyett Obukov távozik a szobából s most a magnónkat vegyük fel. (Ezt azért kellett itthagyni, mivel 15 méter távolságból nem tudja fogni a magnónk a poloska jeleit). Ezekután a megszokott kerülőutunkon menjünk ki a metró elé. Innen menjünk a Hotelhoz, hiszen nemsokára hét óra, jön a telefonos emberünk, akivel találkozónk van a hotel mellett.



Autodesk Animator Pro 3

Hello kedves olvasók.

Folytatjuk véget nem érő animator pro sorozatunkat.

A palette tábla volt az utolsó rész, amit megtárgyaltunk. A **palette** menü lesz a következő. Nos ha jobban megnéztük az előző számban az ábrát, akkor mindenki láthatja, hogy 28 funkciót tartalmaz. Soknak tűnik, de egyszerű a használatuk.

Restore - Visszatölti a belépéskor aktuális palettát.

Cycle draw - Ügyesen eldugták ezt a funkciót a felhasználó elől. Pedig nem is rossz. Szabadkézzel rajzolhatunk vonalat úgy, hogy az aktuális cluster színei jelennek meg a vonalban. Tehát színátmenetes vonalat húzhatunk.

One palette - Az animáció frame-jei különböző színeket használhatnak. Ezzel a funkcióval létrehozhatunk EGY olyan közös palettát, amelyen minden fázisnak a palettája lesz. Sok esetben hasznos a közösítés. Akkor is ezt kell használnunk, amikor a palettaváltás miatt be-be villan az animáció. Nagyon ritka eset.
Menu colors, Files... - Nem részletezem.

A **Cluster** menüben találjuk azokat a funkciókat, melyekkel az A, B palettacsoprtokat definiálhatjuk, invertálhatjuk, stb.

Get Cluster - Egymás utáni színek cluster-ba szervezése.

Pick cluster - Itt úgy definiálhatunk cluster-t, hogy egyenként adjuk meg a színeket.

Unused colors - A nem használt színeket csoportosítja.

Line cluster - Húznunk kell egy vonalat. Azok a színek, amelyek benne vannak a vonalban, azok lesznek a clusterban.

Find ramp - Meg kell adnunk két színt. Ezekután a program megkeresi a két szín közötti átmenetet. Ezáltal már létező képek rendezetlen palettájában találhatunk színátmenetet.

Near colors - Én még soha életemben nem használtam ezt a funkcót, de ha már itt van! Megadunk egy színt és egy "tartományt". (Nem pontosan tartomány, hanem egy küszöbérték, ami a maximális különbséget határozza meg.) Azok a színek, amelyek hasonlóak az alapszínhez, és beleesnek a megadott tartományba, azok cluster-ba szerveződnek.

Invert - Példával a legegyszerűbb elmondani. Használjuk az "unused colors" funkciót. Ez a nemhasznált színeket összegyűjti egy clusterba. Ha az invert funkciót használjuk ezután, akkor meginvertálja a cluster-t és csak a használt színek lesznek benne.

Ping-Pong - Egyike a ritkán használatos, de kedvenc funkcióimnak. Ne gondoljon senki semmilyen extrára, egyszerűen megduplázza a clustert. A duplázás pontosabban egy középpontos tükrözés a cluster utolsó színére.

Reverse - Ami a cluser-en belül az első volt, az az utolsó lesz. Ami az utolsó volt, az pedig az első. Stb...

Arrange - Az itt található programok, mind a már meglévő cluster-ekkel foglalkozik. Nem leszek bőbeszédű. A most következő négy program a cluster-ben található színek sorrendjét állítja.

Luma Sort - Spectrums - Gradients - Cycle. Mindegyik más algoritmus szerint szortírozza a színeket. Én a "spectrums"-ot használom a legtöbbet.

Trade cluster - Az 'A' és 'B' cluster cseréje.

Value: *Squeeze* - Kinulláz bizonyos színeket. Pl. állítsuk "ALL"-ra a hatáskört, majd nyomjuk meg a squeeze-t. Kiírja, hogy hány különböző szín van a képernyőn. Ha ennél kevesebbet szeretnénk megtartani, akkor állítsuk a számot kisebbre. Ezekután OK. Hatására a beállított számú színek megmaradnak, a többi kitörlődik.

Ramp - Színátmenet generálása. Beállítunk egy clustert valahova, annyi taggal, amilyen hosszú átmenetet szeretnénk készíteni. Majd "ramp" -> start szín -> vég szín -> és kész.

Tint - Színárnyalat megadása. Adhatunk egy kis "beütést" minden színnek. Pl. megadunk egy világoskéket. Ezzel elérhetjük, hogy az egész kép világoskék árnyalatú lesz. Beállítható, hogy milyen mértékű legyen az árnyalatosítás.

Invert - Elkészíti az aktív cluster negatívját (ua. mint a fényképezőgépnél).

Use cel - A legutoljára kivágott cella színeit a célterületre másolja. (Később még lesz szó a cellákról.)

Default - A célterületre az EREDETI palettát tölti.

Cut, Paste - Egyértelmű. (A cut csak másol a pufferba, nem törli az eredetit.)

Blend - Elvegyíti, összekeveri a célterület RGB értékeit a cut-olt, pufferban lévő színek RGB értékeivel. Meglepő dolgok sültek ki próbálkozásaim során a funkció használatából.

Azt ajánlom minden olvasónknak, hogy most kezdjen el szórakozni ezekkel a menükkel, funkciókkal, mert olvasni könnyebb, mint csinálni. A másik egyáltalán nem biztos, hogy mindent tökéletesen megértett.

Jövő hónapban végre rátérhetünk a főmenü funkcióira. Ott aztán lesz min kiakadni. No mára ennyi volt a mese. Legközelebb újból találkozunk.



Molnár Károly

Yuppieeee! Welcome, zdrásztvujtye, guten tag meg ilyesmik, de maradhatunk akár az egyszerűbb *"Hello minden kisdobosnak és nem kisdobosnak az univerzumban"* című üdvözlésnél. A lényeg a lényeg, vagyis még mindig itt vagyok, jól vagyok és virulok, pedig érkezett néhány levélbomba direkt nekem címezve, valamint kénytelen voltam három darab jól programozott terminátort is szétszedni egyszerű önvédelemből. Ezért most következik a Birodalom Visszavág akció (a név nem túl eredeti, de ide jó lesz). Nem is akármilyen terjedelemben, hanem mindjárt két (2) oldalon keresztül. Gyengébb idegzetűek nyugodjanak meg, ez csak átmeneti tudatzavar, nem szándékozom ezentúl két (2) oldalt havonta levelezéssel teleírni, de most annyi mindenre kell válaszolnom, hogy szegény főszerkesztő pajtás kénytelen kelletlen beleegyezett ebbe a merényletbe. Állapota azóta lassan javul.

Egy tévedés
Mindenekelőtt: a levelet két helyre szánom, éspedig Brazil és Móka Miki közös rovatába, a Levelezés nevű őrületbe és Gaborcának is szegezek néhány kérdést. (...) (KOKO®, Békéscsaba)
Nemnemnemnemnem. A rovat nem közös Móka Mikivel, csak időnként az elköszönés az, ami mintha kissé hasonlítana, de ezt mások is szokták használni (pl. Republic koncertek végén is előfordul néha-néha). Csak neked üzenem, hogy más ne tudja mi volt még a leveledben: amit Kukoritól kértél volna, az nem működik. A többieknek meg azt üzenem, hogy ők se kérjenek ilyen meg olyan programokat.

Lemezmelléklet
Tisztelt GURU Team! Az újság nagyon jó, klassz, szuper stb. szerintem ez Magyarország egyik legjobb szórakoztató magazinja. Jó lenne, ha egy kicsit több PC lenne benne, de ha lesz különszám, tőlem maradhat így is minden. (...) Bocs, de még egy kérdés Brazilhoz és a Team-hez: lesz-e mágneslemez melléklet a GURU-ban, és ha igen, mikortól? (Szabó Zoltán Béla, Budapest)
PC-s különszám van, így beleegyezésedet megköszönve a normál GURU egy ideig maradna még olyan, amilyennek megszoktátok. A lemezmelléklet az kemény dolog, és kerekperec kijelenthetem, hogy nem lesz, mégpedig két okból kifolyólag. Az első ok az, hogy vajon milyenformátumú lemezt (Amiga/Atari/PC/C64) rakjunk bele? A második sokkal prózaibb: a teamnak egy gramm ráérő energiája sincs ilyen lemez készítésére. Többek között ezért nincs Amigás lemez GURU. Van viszont EQUALIZER Amigára, ami egy zenei lemezújság, és amit teljesen ingyen megrendelhetsz, nem kell mást tenned, mint az EQ címére (1465 Budapest, Pf. 1605) küldesz egy lemezt meg egy válaszborítékot.

NO PIRACY!
Tisztelt GURU! Soós Ádám, 13 éves vagyok, van egy PC-m. A GURU újságot kezdettől megveszem. A 2. számban megjelent Ishar című játékkal (melyet a Proszolgban rendeltem és postai úton kaptam) az a gondom, hogy egy idő után a kézikönyvet kéri, hogy lapozzak fel egy bizonyos oldalt. De én nem tudom milyen kézikönyvről van szó. Ha lennétek szívesek ezt postai utánvéttel a címemre elküldeni. (...) (Soós Ádám, Budapest)
Szó sem lehet róla. Kérjél kézikönyvet talán a Proszolg-tól, de van rá egy fogadásom, hogy nem fognak küldeni. A kalózmásolatokkal elő szokott fordulni ez a kis probléma, ezért ha még rendelsz tőlük KALÓZ programot, akkor készülj fel az ilyen és ehhez hasonló problémahegyekre. Csak úgy szívfájdítónak elmondom, hogy az Ishar kézikönyve (ami az EREDETI játékhoz jár) gyönyörű és benne van minden tudnivaló. Lehet, hogy játszok is vele egy kicsit, úgyis most érkezett az Amiga 1200-as verzió.

Amiga Tábor
Üdv! Huh! Most meg mi a fenét írjak? Az előbb még egy rakás mondanivalóm volt. Na jó, hogy érthetőbb és rövidebb legyek, vázlatosan közlöm óhajaimat. (...) Amiga tábor. Nem lenne egy rossz ötlet, ha PC group-ok is növelhetnék a tábor létszámát. Szóval valami jobb névre lenne szükség, ami nem szab határokat. Esetleg nem úgy kellene hirdetni, mint tavaly. Minden AMIGA tulajdonos részvételére számítunk! Én szegény pedig csak a Compfair-en tudom meg a nagy hírt: PC is volt a táborban. Kösz (...) (Benicsák Péter, Tápiószecső)
Kicsit megijedtem amikor az Amiga tábor témáját kezdted el feszegetni, mert azt hittem, hogy ez is egy a számtalan régenitkallódikmáréskéneráválaszolnivalamit levél kategóriájába tartozik. Gyorsan megnéztem a dátumot és megnyugodtam, csak nem igazán értem az időzítésedet. Na mindegy. Röviden az Amiga táborról: megint annak szeretnénk, amit a neve takar, vagyis amigásoknak Amigás tábort. Jöhetsz mondjuk PC-vel is, de szakmai és egyéb programjaink az Amigákhoz kapcsolódnak majd, így el tudom képzelni, hogy néha unatkozni fogsz. Csak úgy megjegyzem, hogy senkinek sincs ám megtiltva egy PC-s tábor szervezése...

És most jöjjön a magyarázat a terjeszkedésre. A 93/5-ös levelezésben volt egy mondatom az Atarikkal kapcsolatban (nem írom le ide, alább kétszer is előfordul majd) amire néhány ember rettenetően megsértődött és rosszkedvű lett. A néhány ember közül kettőnek odáig romlott az állapota, hogy levelet is írtak nekem (fejenként egyet-egyet), amit közösen küldtek el egy borítékba belezsúfolva. Most következzen a két levél, mindenféle rövidítés és szépítés nélkül.

Hi Brazil! Mivel az Atari-Amiga barátság lelkes híve vagyok (ezt ha kell, dokumentumokkal tudom bizonyítani, de inkább hagyjuk), semmiképp nem szeretnék a két gép tulajdonosai közötti vitában állást foglalni. Már csak azért sem, mert Magyarországon szerény becslésem szerint kb. 1000 ataris van, és ehhez képest már önmagában az is rendes tőletek, hogy felajánlottátok a HAT Cent-nek a négy (vagy öt?) ataris oldalt. Amellett az ST tulajdonosok olvassák csak a Bombát meg a Comát - ha minden jól megy, felváltva fogunk megjelenni: páratlan hónap = Coma, páros hónap = Bomba. Na de azért valamiben csak igaza van annak a pár szerencsétlen (szerintem szerencsés) atarisnak: az általatok ismertetett játékok legnagyobb részének VAN Atari-verziója. Némelyikük már Falconra is megjelent. Nem kerül semmibe, ha odabiggyesztetek egy Atari feliratot is a tesztek végére. Az SVGA kalandjátékokon kívül szinte MINDENT átírnak ST-re! Ezzel szemben Te azt írtad a 93/5. számban, hogy "Ataris játékokról pedig csak akkor írunk, ha megjelenik rá valami érdemleges, és hát ez mostanában néhány éve ritkaságszámba megy". Na most ez reklámnak nem rossz (azaz: dobd ki a kukába az ST-det, mert eladni úgysem tudod, és vegyél egy Amigát - vagy (rossz belegondolni...) egy PC-t!), de sajnos nem igaz. Azt is mondhatnám, hogy rosszindulatú hazugság, de hivatalból nem használhatok ilyen kifejezéseket (nem vagyok politikus). Hallottál már Meinolf Schneiderről és az Oxydról? Akkor nyilván a második részéről sem. Én a Bombán és a GURU Atari rovatban (remélem) nem írtam még le olyan mondatot, amelynek az igazságtartalmáról legalább alapszinten nem győződtem volna meg. Hadd kérjelek meg tisztelettel arra, hogy ilyen lebecsülő és igaztalan dolgokat Te se írj le többé, mert bár az Amiga a világ legjobb számítógépe, és ha már nekünk csak egy kis Atari jutott, ne vedd el az életkedvünket. Baráti üdvözlettel: Képes György (O.M.Dee). Ui.: Nagyon kérlek, közöld le a levelem - és csak akkor válaszolj rá, ha nagyon muszáj, mert sajnos egy hónapig nem lenne lehetőségem a viszontválaszra. Mivel büszkén mondhatom, hogy Shy-jal elég jóban vagyok, és különben is a GURU-t tartom a legjobb (papír) újságnak, nem szeretnélek azzal "zsarolni", hogy ha netán nem közlöd le szerény, de az atarisokat talán némileg megnyugtató soraimat, akkor kénytelen leszek az Atari rovatban védelmembe venni az ST-t (és a szoftvercégeket, amelyek szerinted figyelmen kívül hagyják azt a tényt, hogy néhány millió Atari azért van szerte a világon).

Csá Brazil, Te utolsó kisdobos (és nem cserkész!!!)! Mivel kiderült, hogy egyet gondoltunk a BOMBA szerkesztővel - méghozzá azt, hogy levelet írunk Neked -, így együtt küldjük el a két magyar Atari ST lemezújság véleményét a legutóbbi (reméljük meggondolatlan) "sziporkázásodról". A lapotokat, de még a GURU Team tagjait is jól ismerjük, pl. Shy barátunk személyében... Nagyon szuper az újság stb. stb... Viszont a 93/5-ös szám levelezésében volt egy olyan mondat, mely szerintünk NAGYON durvára sikeredett! Pontosan idézlek: "Ataris játékokról pedig csak akkor írunk, ha megjelenik rá valami érdemleges, és hát ez mostanában néhány éve ritkaságszámba megy". Gratulálok! Ez a kijelentésed nem csak nekünk (BOMBA, COMA), de szerintem az összes Atari tulajdonosnak rosszul esett, főleg azért, mert NEM IGAZ! A legelső számban még azt írtad, hogy: "Másrészt az olyan vitáknak, hogy ez a gép a jobb vagy az a gép jobb igen kevés értelme

van, ezért ebbe minden valószínűség szerint bele sem kezdünk". Hát ebbe valaki most belekezdett, mégpedig TE MAGAD!!! Ha nem sok közöd van az Atari gépekhez, akkor legalább az ilyen valótlan állításokat mellőzhetnéd a nagyközönség előtt!!! Most pedig íme egy kis lista néhány "ősrégi" és "érdemtelen" Atari játékról: Lotus III, EPIC, Ishar, Elvira II, Pool '93, Sensible Soccer, Pinball Dreams, Dune, Guy Spy, Civilization, No Second Prize, Godfather, Gobliins 2, Bat II, Street Fighter II, Dragon's Lair III, Falcon v3.0 stb. Soroljam még, vagy elég lesz? Egyébként szoktad olvasni a GURU-t??? Mert a leírások végén föl van tüntetve az, hogy mely játékok léteznek Atarin is!!! Nyugodtan megnézhetted volna, mielőtt még bármiféle firkálásba kezdesz! Ennyit erről! Ja, és van még valami, egy kis képlet: SOK hülyeség Braziltól * SOK ataris = NAGY sértődés -> KEVESEBB olvasó -> KEVESEBB eladott szám -> KEVESEBB pénz -> KEVESEBB oldal -> KEVESEBB levelezés -> KEVESEBB alkalmazott -> Brazil munkanélküli -> Brazil éhenhal -> Brazilt eltemetjük -> Brazilt elfelejtjük... Ui: No more comment! No more letter!!! GREG of COMA Team (Nagy Gergely, Budapest)

Na kérem, eddig a két levél. Ezekre fogok az alábbiakban válaszoni, valamint leírok még egy-két dolgot, ami távolról kapcsolódik a témához és amit már régen terveztem megosztani a nagyvilággal, csak eddig valahogy mindig elkallódtak a nyüzsgésben (és amik önmagukban amúgy nem is lettek volna érdemesek egy cikkre a GURU-ban). Mondandómat és a válaszokat gondosan pontokba szedve olvashatjátok, bár ennek - gyanítom rájöttök majd - semmi jelentősége nincs. Na szóval.

1. Mindenekelőtt: nem én vagyok az utolsó kisdobos (a szó másik értelmében persze lehet...)

2. Örülök, hogy O. M. Dee barátom az Amiga-Atari barátság lelkes híve, ebben nem is akarom megzavarni. Evvel majdnem én is így vagyok, csak kissé másképp gondolom: az Amiga, Atari, PC meg akármik barátságának az égvilágon semmi jelentősége nincs. Annak van jelentősége, hogy mi, vagyis a felhasználók tudjuk valamire használni a saját számítógépünket, és avval mintegy "jól érezzük" magunkat. Akik az Amiga-Atari vagy akármi-akármi vitát szítják és hadjáratokat folytatnak a másik tábor ellen, azok olyan emberek, akik egyszerűen nem tudnak mit kezdeni magukkal és az adott számítógéppel, és ők azok, akik hanyatt dobják magukat az olyan - egyébként semmitmondó - adatoknak, mint a processzor sebessége, meg a színek száma, meg a hangcsatornák frekvenciája, meg a mit tudom én még micsoda. És ezek az emberek aztán közlik nekem meg neked is, hogy: hülye vagy, amiért ilyen meg ilyen számítógépet vettél/használsz. Az nem érdekli őket, hogy te meg én nagyon jól tudjuk használni a saját gépünket valamire. Az ilyen embereket csak sajnálni tudom. A lényeg az, hogy mi barátok legyünk, időnként elmenjünk együtt megenni egy jó pizzát, megigyunk egy (kettő vagy több) korsó sört, jókat dumáljunk, meg ilyenek. És ha nekem Amigám van, neked meg Atarid és ez az Amiga-Atari barátság, akkor végülis én is az Amiga-Atari (meg a bármi-bármi) barátság lelkes híve vagyok.

3. Keves GREG! Nekem úgy tűnik, mintha nem azt írtam volna, hogy ez a gép jobb vagy az a gép. Eszem ágában sincs belekezdeni ebbe a vitába, az előbb már leírtam, hogy miért. Ha már itt tartunk, O. M. Dee leveléből idézném: "és vegyél egy Amigát - vagy (rossz belegondolni...) egy PC-t!)"

4. Azt, hogy a megbotránkozást okozó mondatot rosszindulatú hazugságnak tituláltad, kedves O. M. Dee, most az egyszer elnézem, belátva azt, hogy valóban kissé(?) erős volt. Köszönöm a játékok listáját, mostmár felvilágosult vagyok. De továbbra sem várok egy játékra nem tudom én meddig, ha az PC-n előbb megjelenik, ott mindenki boldogan játszik vele, én meg reménykedem, hogy majd csak megjelenik az én gépemre is.

5. Mielőtt az előző mondatom ismét levélírásra késztetne, számoljatok tízig és olvassatok tovább. Amit leírtam az Amigára ugyanígy vonatkozik, hogy a C64-et már ne is említsem. Ma az a szokás, hogy egy (valamirevaló) játék megjelenik PC-re, aztán Amigára, később ST-re, és végül talán C64-re. Kivételek persze vannak (Amigán mostanában az A1200 megjelenése óta javulni látszik a helyzet, gondolom ugyanez lehet az Atari vonalon a Falcon miatt). A "később ST-re" kijelentésen kérlek ismételten ne idegesítsétek fel magatokat, mert az esetek nagyon nagy százalékában bizonyíthatóan ez a helyzet. És az nekem mégis nagyon úgy tűnik, hogy az új szoftverek között többnek van Amigás verziója, mint Ataris, ehhez elég mondjuk egy szoftverkereskedő árlistáját átböngészni (persze nem Amigás újságban). Tetszik, nem tetszik, de az Amigás és az Ataris fejlesztések a másodvonalba kerültek. Az élvonalban most a PC van, de az is erőteljesen visszaszorul és átveszik helyét a konzolok (Sega MegaDrive, SNES). Ezek tények, ha mindannyiunknak fájóak is valahol. Azért csak tartsátok meg az Atarit, nekem is marad az Amigán (meg még egy kicsit a PC-m is).

6. Nem akarok most visszamutogatni, de az Atari rovatban is jelent már meg egy-két olyan dolog, amin az Amigások vagy a PC-sek vagy a C64-esek is hisztizhetnének. (Csak egy példa: szintén 93/5-ben volt a következő cím: "Az első otthoni Multimédia gép, a Falcon030". Namármost ez így, ebben a formában mintha nem lenne igaz.)

6. Nem hallottam Meinolf Schneiderről, de ebben osztozik velem még néhány millió embertársam, úgyhogy nem vagyok nagyon szomorú miatta.

7. Az Oxydról sem hallottam, és tényleg úgy van, a második részéről sem.

8. Sajnos nem az Amiga a világ legjobb számítógépe, de abban is biztos vagyok, hogy nem is a Falcon. Egyébként a Falcon nekem személy szerint szimpatikus, csak kár, hogy a lassú 32 bites processzor 16 bites adatbusszal működik benne... Ezért a mondatért most megint nem szerettek tudom, de valahogy ez (is) kimaradt a Falcon ismertetőből.

9. Ha Greg nem jutott volna el idáig az olvasásban, akkor üzenem neki, hogy ne aggódjon ő az én állásom és táplálékom miatt. Két okból: egyrészt mert főképpen nem ebből élek, másrészt pedig már a képlet első fele is hibás (a második összetevőtől).

10. Ja igen, igen. Szoktam olvasni időnként a GURU-t. A legutóbbit (ami most még 93/5, mert a 93/6 éppen nyomdában van) direkt végignéztem és két helyen valóban megtaláltam a pecsétén az Atari feliratot is.

11. Nem azért mondom, kedves O. M. Dee, de a zsarolással az égvilágon semmit nem értél volna el, még akkor sem, ha a Shy-jal vagy bárki mással jóban vagy. Ha nem hiszed, akkor érdeklődjél majd a szerkesztőségben, hogy mennyire vagyok befolyásolható. Nem bántásból mondom, de a nagy szoftvercégek nem rettentek volna meg attól, hogy te védelmedbe veszed az ST-t, és nem érdekelte volna őket jobban az a néhány millió ST tulajdonos. Mert te és én is beszélünk, de a PÉNZ is beszél, és annak bizony jóval erősebb a hangja a miénknél. Ez van. (Remélem a jövőben is írsz még cikket a GURU Atari rovatba, de azt ne ott írd le, hogy a Brazil az milyen hülye, mert azt úgyis mindenki tudja, és az Atari rovat amúgy is elég szűkös. Ha akarod, kérek neked erre egy oldalt a főszerkesztő medvétől.)

12. Ez a pont már csak azért kell, hogy pont legyen tizenkét pont. Na jó, tudom, hogy az úttörőknek van 12 pontjuk, de a kisdobos 6 pontba nem fértem bele.

Ha minden igaz, akkor mindenre válaszoltam, még arra is, amire nem kellett volna. Szerintem nyugodtan még mélyebbre áshatjuk a csatabárdokat, bár én ki sem ástam a sajátomat. Kedves O. M. Dee és Greg! Majd a jövőben igyekszek jó lenni (nem fog sikerülni) és majd vigyázok arra, hogy ne sértsem meg Ataris és egyéb felebarátaimat a kelleténél jobban. A következő sértődésig fogadjátok baráti üdvözletemet és ne feledjétek: Friendship Rulez!

Nem tudom, észrevettétek-e, de vége van a második oldalnak is, ami szinte dettó ugyanazt jelenti, mint amikor az egy oldal van tele, vagyis azt, hogy erre a hónapra ennyi fért a levelezésbe. Jövő hónapban, ha minden jól megy, újra találkozunk. Addig is kellemes napozást és minden jót kívánva maradtam:

Brazil

AMOS the Creator

Mint bizonyára észrevettétek egy kicsit összezsugorodtunk. Ezentúl igyekszünk úgy írni, hogy a kisebb helyen, lehetőleg tömörebben fogalmazzunk.
Eléggé bajban vagyunk, mivel már sok profi Amos-os van, akik persze profi cikkeket várnak, de viszont igen sokan csak most kezdik az Amos-t és olyan dolgokra is választ szeretnének kapni, amit már régebbi Gurukban leírtunk. A megoldás: vegyétek meg a régebbi Guru számokat, mindegyikben található Amos cikk. Akik a részletesebb dolgokra kíváncsiak, azok olvassák el az eddigi Amos lemezújságokat (eddig 4 szám).

Professional Amos V1.1
Nos a tavalyi év nagy slágere, a Professional Amos V1.0 után idén tavasszal megjelent az újabb V1.1-es verzió. Ez már igyekszik kihasználni az AGA nyújtotta lehetőségeket, de sajnos még nem teljesen.
Nézzük milyen új Extensionokat kapott.
Music V1.1 - Picture Compactor V1.1 - Request V1.1 - IO Devices V1.1 - VooDoo 3D Issue V1.02 - AP Compiler V1.35 (AmosPro Version)
Az utóbbi kettőt félnapos kínlódás után sikerült feltennem, installálnom, a régebbi verzióra. Végül is megfogadva egy régi mondást: "Ha már semmi sem segít, olvasd el a mellékelt leírást" (bejött). Az Update lemez, mivel arról van szó, PD. Vagyis: ha valakinek megvan az AmosPro V1.0 program, akkor az Update lemez segítségével "átalakíthatja" V1.1-re. De ehhez mindenképpen szükséges a teljes V1.0 AmosPro. Ezt azért írom le külön mivel sokan úgy gondolják, hogy elég csak egy Update lemezt (PD-t) megszerezni, és máris van egy eredeti programja, persze PD áron. A mindenféle Updatehez egy jó tanács. Update előtt készítsél biztonsági másolatot az eredeti lemezeidről. És egy vírus keresés sem árt az Update lemezen.
A lemezhez mellékelt ajánlásban felhívják a tisztelt A1200/4000 tulajdonosok figyelmét arra, hogy az AmosPro V1.1 "támogatja" az AA chip-et, ami csak félig-meddig igaz. Amiga 1200-esen 20-50%-os gyorsulást lehet elérni, mind az editorban, mind a BOB szerkesztőben és más programok futtatása is felgyorsult. A WB. 3.0-nak köszönhetően igen meg gyorsult a menükezelés, ez egyébként igaz az egész programra. Újdonság még, hogy az AmosDiscManager V1.1 program, ami már támogatja a HD-s drive-t (A3000-A4000). Újabb prorgam még a Resource Editor V1.1. Ezeket Update teszi fel a Productivity-be. A1200-es gépen igen jól használható mind az új, mind a régebbi A.P., komfortos jól kezelhető a szerkesztője.
Sajnos külön Compiler.Amos programot nem tartalmaz az Update, viszont lehet használni a Squash, és a compile utasításokat, valamint más compiler, illetve 3D utasítások is elérhetők. A squash egy tömörítési eljárás a compiler-ben, kipakolása unsquash-sal történhet. Ezt csak a compiler-rel felszerelt Amos tudja.
Ami a lényeg. Idén is folyamatos Update lemezeket ígérnek mind a Professional, mind az Amos programokhoz. Nem sokára megjelenik az igazi Amos Pro AGA verzió is, ami teljesen kihasználja az új felbontásokat, sprite-okat stb.
Nos miután sikerült az update, nyomjuk meg a Help gombot. Itt a Latest News menüt választva bővebb információt kaphatunk az új verzió nyújtotta lehetőségekről, valamint a régebbi verzióban található kisebb hibákról. Itt olvashatjuk el a jövőben beépítendő új utasításokat, és más hasznos információt is kaphatunk. Érdemes a Help rendszert aktívan használni.

Új Amos extensionok
Az Amos program fejlesztését nemcsak Angliában, hanem Európa-szerte is végzik, igen aktívan. Ilyen például a régi "sima" Amoshoz megjelent LDos, és LSerial extensionok. Ezeket Niklas Sjöber készítette Svédországban. Igen jól illeszkednek az Amoshoz, kibővítik olyan eddig mellőzött utasításokkal, amik már nélkülözhetetlenek. Az LDos segítségével például PowerPacker-es fájlokat pakolhatunk ki, legyen az modul, vagy kép, de bármilyen más adat. Ennek a hatékonyságát azt hiszem nem kell ecsetelni. Megnyithatunk CLI ablakot, input vagy output eszközként, vagy ha nem tetszik az Amos File request, akkor használhatjuk az LDos segítségével a gépünkben (V1.3-V3.0) éppen aktuális File requestet. További lehetőségek vannak a különböző device-ok használatára. Ilyen például trackdisk.device, serial.device stb. Ezeket persze a régebbi Amos verziókban is megtehetjük, de a fenti extensionok segítségével már sokkal komfortosabban.
File request egy egyszerű meghívása:
Rem Ez csak demo
Amos To Back
A$=Lfreq("Select a PowerPacked DATA-file",$2+$4+$10+$1000)
Amos To Front

Amos V1.35
Megjelent a régebbi Amos AGA verziója, de ez hasonlóan a Professional Amos V1.1-hoz, csak előfutára az igazi AGA verziónak. Lényegi dolgok NEM változtak viszont a régebbi verziónál a workbenchbe átlépés (Amiga+A) nem működött 100 %-os biztonsággal, hogy finoman fogalmazzak. (Most az AGA-s gépekről van szó.) Várhatóan, még az idén megjelenik az igazi AGA verzió.

Mivel gondolom sokakat érdekel, leírom az éppen aktuális új, "sima" Amos exetensionokat:
Compact.Lib V1.2 - Compiler.Lib V1.35 - Music.Lib V1.62 - Serial.Lib V1.2 - Request V1.41
Ezek új utasításokat nem tartalmaznak, csak korrektebben írták meg. Ilyen például a Music.Lib, ami már normálisabb modul lejátszásra képes.
Nos nagy vonalakban ennyit az Amos újdonságokról 1993 tavaszán. Természetesen a jövőben is igyekszünk tájékoztatni az újabb verziókról az Amos felhasználók egyre terebélyesedő táborát. A fejlesztés folyamatos, mind a Professional, mind a "mezei" Amosnak. Sokak úgy gondolják ez egy halott nyelv, de mint láttjátok, messze túlszárnyalta a többi hasonló szintű nyelvet (pl. GFA). Az Amos lemezújságot igyekszünk folyamatosan megjelentetni, de ehhez tőletek is kérünk segítséget. Várunk mindenféle cikket (bármilyen témáról), Amos demókat, képeket.

Lázi & Angler



MÁGIKUS LAPOK

Megjött a dögmeleg, és vele együtt egy cikk is a napbarnítottta elfekről. Krizsanits Gergely kérésére és a te okításodra ástam elő őket kedves olvasó. A tanulmányozásra is érdemes, kegyetlenül is szép és nagyhatalmú (al)faj a drow elf. Eleinte *dark elf*-eknek nevezték őket a bőrük színe miatt. Az elfek trópusi verziója volt. Csúnya szokásaik nagyon szemetszúrtak a világosabb *elf*eknek, akik ezért egy durva hadjárattal elsöpörték őket a föld színéről. De az a baj, hogy csak a színéről. A *dark elf*-ek maradéka a föld gyomrát átszövő üregekbe menekült, ahol rátaláltak valamire, ami hatalmat adott nekik. Ezután csak nagyon ritkán látogattak a felszínre, elnevezték őket *drow(ned) elf*-eknek. A valamik olyan helyek a föld alatt, ahol a mágia különösen működik. Ezek a helyek a *drow* új hazájává a "Homeland"-é váltak, és Loth pókistennő papnőinek vezetésével, a drow **A FÖLDALATTI HATALOM**-má edződött.

Nagyrészben R. A. Salvatore érdeme, hogy a 2nd edition megjelenése után, a *drow elf*-eket ismertető kiegészítőanyagok is felszínre kerültek. Ha nem foglalkoztál még ezzel az nem baj, legalább kedvet kapsz egy kis utólagos olvasgatáshoz.

Két nézőpontból foglalkozom itt a *drow elf*-ekkel. Abból, ahogyan 1989-től elkezdte az új AD&D, és abból ahogy 1991-től kezdett hozzányúlni a különböző témáihoz. Először a 91-től kiadott AD&D termékek szemszögéből:
Ahogyan a játékosokat (főleg új táblázatokkal és módosítókkal) gazdagító osztálykönyvek megjelentek, a szörnygyűjteményekben csak 1-2 oldalt foglaló szörnyekről is bővítő, enciklopédikus munkák jelentek meg. Ilyenek például *Van Richten* könyvei. E kétféle, a játékosok és a mesélők részére írt kiadványok közt foglalnak helyet a *drow elf*-ekkel foglalkozóak. Krizsanits Gergely a Menzoberranzan dobozolt készlettől várt megoldást a *drow*-okkal kapcsolatos kérdéseire, de általánosan és széleskörűen a *The Drow of the Underdark* ad információt róluk. E puhafedelű kiadványban játékosként a *drow* karakterek elkészítéséhez, mesélőként pedig a világod *drow* társadalmának felépítéséhez kapsz segítséget. A Menzoberranzan készlet pedig egy Salvatore könyveiből hirhedtté vált *drow* város leírását, és térképeit tartalmazza. E kiadványok egy új gondolatot sugallnak: Eddig a felszínen játszottunk (a holt-unalmas "dungeon crawling" kivételével), most játszunk kampányt a föld alatt!

A szörnygyűjteményben, és a *D.o.t.U.*-ban leírt drow elf karakterként szemetbántóan erőteljes, ha az alapfajokkal összehasonlítjuk. Éppen ezért a **mélysötét** birodalma a legalkalmasabb hely az ilyen karakterrel való játékra. A saját fajtája közt már nem számít túl erőteljesnek, főleg kezdetben nem. Ha a játszócsoportoddal erre van kedvetek, játszhatjátok egy-egy *drow elf* mindennapi életét. Részeiben, de sokkal agresszívabb módon hasonlít a kalandozók életére, már csak azért is, mert minden drow valamelyik karakterosztály(ok) tagja.

Rang + Fejlődés = veszélyek + gazdagság + hatalom.

Egyéb?



Drow házfők légiharca

A DM-nek főhet a feje. Ha egy nagyon erős családot ad a karaternek, annak valószínűbb alacsony szinten túlélnie, viszont magasabb szinten már túl közel lesz a hatalomhoz. Egy gyönge családot pedig bármikor elsöpörhet a többi, viszont igazibb kihívást is jelentene belőle az út a hatalom felé. Mivel érje el, hogy a karakterek ne öljék meg egymást a hatalomért folyó harcban, ha egy család tagjai? És mitől működjenek együtt, ha az ellenséges házakba tartoznak? (A mélysötétben minden ház AZ ELLENSÉGES HÁZ.)

Persze nem mindenkinek öröm egy kaotikus gonosz társadalomban élni. És én eddig arról beszéltem, milyen ha a *drow elf* karakter a kétségtelenül mozgalmas hagyományos úton (gonoszul) viselkedik. De mi van ha a jóért küzd? Pukk, kész, meghalt az a karakter. E téren eddig végtelen:null az állás a gonoszok javára. Esetleg elmenekülhet az ilyen deviáns egyed, és ez az egyetlen jó lehetőség, mert az ilyen deviáns egyedek sohasem győznek mélysötétben. A menekültekről lesz még szó.

Érdekes, hogy a 2nd edition logo-val ellátott termékekben rendszeresen megtalálható az összekeverés az első kiadással. A *D.o.t.U.*-ban a *drow elf*-ek tulajdonságmódosítóinál az áll, hogy az ügyességére lehet +2, de az ügyesség NEM MEHET 18 fölé. Ez elég megdöbbentő, a 2nd edition-ban ugyanis csak a dobás értékének kell a kívánt faj tulajdonsághatárain belül lenni. A faji módosítással az alaptulajdonságok értékei már átléphetik e határokat.

És most jöjjön a nekem szimpatikusabb vérbeli 89-es nézőpont. Nem véletlenül neveztem az eddig említett drow elf kiadványokat ismertető kiegészítőanyagoknak. *Drow elf* karaktert mindig is lehetett indítani az AD&D-ban. Természetesen a 2nd edition-ban is. Ott szerepel a PHB-ban az *elf*ek leírásában a többi 4 *elf* faj mellett. Igaz, hogy a leírás nagy része a *high*, *grey*, és a *wood elf*-ekre vonatkozik, és a *dark elf* csak érdekesség kedvéért szerepel, de indítható. Nincsenek elkülönített képességei, de a többi 4-nek sem. A játékban a faj, osztály, tulajdonságértékek mellett szerepjátszással és a személyiségével kell a karaktert érdekessé tenni, nem varázslatszerű képességekkel és varázslat ellenállás %-kal. A *drow elf*-et már a megjelenése, és a körülötte lengő állandó bizalmatlanság miatt is érdekes játszani. Ha egy normális felszíni játékban a kiegészítőanyagokban leírt *drow elf* is játszhat, ki fogja az összeha-

sonlíthatatlanul gyengébb embert, törpöt, hobbitot választani? A DMG 3 fő szempontban foglalja össze a karakterként indítható fajokat:

1. Emberszabású legyen.
2. Nem lehet varázslat ellenállás %-a.
3. És nem lehet élőhalott.

Tehát a sok egyéb képesség mellett a varázslat ellenállás % magában is túl erőssé teszi a *drow*-ot ahhoz, hogy karater lehessen.

Szerencsére, mint említettem a *drow*-k a hatalmat adó föld alatti helyeket megtalálva, és ott letelepedve kapták különleges képességeik nagy részét. Életüket ott töltve növekszik varázslatos képességeik száma, és ha e HAZÁt hosszabb időre elhagyják, a kapott képességeiket is elveszítik. A HAZÁjuk különleges ajándékaiért megszedte a maga vámját, a *drow*-kban ösztönös irtózat alakul ki minden erős és elsősorban a napból származó fénytől. Míg az emberi szemnek kellemes fény elvakítja a *drow*-t, a napfénnyel való első találkozása egy jó füstölgős kis leégést is jelent. Tíz év edzéssel már el tudja viselni, de mindig kényelmetlenül érzi magát tőle.



A hős és legelső barátja

De hogyan kerül a *drow elf* a felszínre? Erre jó tipp, hogy saját, koholt, vagy a családjából eredő vétek miatt kitagadták, de el tudott menekülni az ilyenkor szokásos kinyírás elől. Salvatore-nak van egy ilyen hőse, de a nevébe beletörne az ujjam amíg bepötyögném.

Maguk a *drow*-k kínálnak még egy jó lehetőséget a karakternek engedhető *drow*-ra, alaptermészetükből fakadóan. Nagyon büszkék a fajukra, és egyben nemesítik is azt. Ez a felfogásuk alapján úgy működik, hogy minden fogyatékos egyedet elpusztítanak. Egyetlen tipikus *drow* ház sem engedi meg magának, hogy egy ilyen tagjával indokot adjon a többi ház gyűlöletének. "Loth elfordította tőlük az arcát." "Loth értéktelennek találta őket." Mondanák örömmel az ellenségeik, ami vallással átszőtt társadalmukban jó indok az érintett család kipusztítására. Ebből ki lehet hozni egy felszínre került karakter hátterét. Pl: Külső megjelenésben minden rendben volt vele, de amikor a *drow*-k varázsképességeit felszínrehozó képzést kapta, kiderült hogy nem képes ezekre. A családja el akarta pusztítani, de egy ellenséges ház pont megtámadta őket és minden tagot leméssárolt. A "bénaagyú" elmenekült a zűrzavarban, és a felszínre került. Vajon kiket utál jobban, a családját akik mint fogyatékost el akarták pusztítani, vagy azokat akik a családját pusztították el, és akiknek ezért az életét "köszönheti" . A döntés ebben az érintett játékosé, de valószínűleg az egész fajtáját megutálhatta. Mivel a felszínen növekedik fel, az egyéb *drow* képességei sem fejlődnek ki, közönséges elf képességei lesznek, de mégis egyedi karakter.



Az én házam az én váram...

A *D.o.t.U.* kínál egy a stílusára jellemző lehetőséget, egy papság formájában. Van egy jóságos *drow* istennő, Eilistraee a sötét szűz, aki azt akarja, hogy a *drow* térjen vissza a felszínre és hagyjon fel a gonoszsággal. Kicsit bárgyú módon a papnői jócselekedetekkel akarnak bizalmat kelteni a fajtársaikban, és átadják az istennő felszínre invitáló szavait. Kiállnak a *drow* társadalomban visszaszorított *drow* férfiak egyenjogúságáért, és mindig megpróbálják az egymással marakodó fajtársaikat a legkevesebb vérontással megállítani. Sajnos arról nem ír a könyv, hogyan képes e papság életben maradni, sőt még vad akcióikat is megemlíti anélkül, hogy az elsöprő megtorlást is hozzátenné. Ugyanúgy nem ejt szót arról sem, hogy a ceremóniáikat felszínen tartó, és gyakran ott tartózkodó papság képességei megfogyatkoznának. Talán Eilistraee lehetővé teszi, hogy híveinek összes képessége érintetlen maradjon a felszínen? Erre sincs utalás.

És végül idézem azt a két sort, ami Gergely levelében megdöbbentett, és részben ezért is foglalkoztam a levelével. Előzmény, hogy ő a Dark Sun stuffokról is érdeklődött. "*A DARK SUNról lehetőleg ne ugyanazt írd ami a BÍBORHOLDBAN is benne van.*"

Ó, jó hogy szóltál. Még képes lettem volna 2 terjedelemnyi Mágikus Lapokban a tőlük lopott cikket leközölni. De hát tisztelem azt a pénzt amit már egyszer kifizettél érte, és egyedül ez tartott vissza az ilyesmitől.

Na, elég a rossz humoromból, tessék tudomásul venni, hogy a Bíborholddal jó a viszony, attól senki se tartson, hogy egymás cikkeit lopdosnánk.

Hoild

Apró hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv ??? oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál ??? Ft.
Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: Tiszaföldvár 307

Országos Számítógépes Találkozó és Vásár Székesfehérvár
1993. június 26-27.

- Számítógépes játékok
- Előadások, fórum
- demo verseny
- Belépő 100, asztal 50 Ft/h
- nonstop csere-bere

Köfém Művelődési Ház
8000 Székesfehérvár,
Versedi u. 15.
Tel: (22) 316-400/1610

Eladó 40 MB-os winchester 10.000 Ft-ért és egy EGA monitor 18.000 Ft-ért.
Bíró Sándor
3600 Ózd, Szent István út 39. 2/1

AMIGA! Hangdigi, Kickstart ROm-ok, Trackdisplay, MultiLeds, Bootselector, Memóriabővítések, Scart kábel, Amiga IC-k.....!
DXO INC.
1021 Budapest, Kuruc u. 8.
T.:1761352

C64-hez cartridge-ok 700 Ft-tól, Simon'S+HELP 1.400, Final Cartridge III 2.600 Ft, Action Replay 3.000 Ft, epromégető 2100 Ft eldók. PC-hez COVOX hangmodul 750 Ft, epromégető 7500Ft, PC-ről programozható óra 3.300Ft eladók. Válaszborítékért ismertető.
Mikroklub
8100 Várpalota, Pf 65.

NEAT-286 számítógép eladó! (RAM 2 MB; FDD 1.2 MB, 360 k; HDD 40 MB; CO-PROCESSOR...)
Tel.: (24)-372-266

Eladó Amiga 500 plus (1 MB), 1.3 - 2.04 Kickstart ROM, TV modulator, porvédő.
Ár: 35.000,- Ft
Kiss Róbert
3000 Hatvan, Rákóczi út 19.
Tel.: (38) 41-683

Eladó 210 MB Winchester kontrollerrel együtt, 2-4-6-8 MB SIMM modulos RAM bővítési lehetőség. Irányár: 65.000 Ft. Ugyanitt gyári Action Replay II. 5.500 Ft.
Érdeklődni lehet vasárnap 12 órától 20 óráig a 96/20-607-es telefonszámon.

Amiga 500 (1 MB) + 250 lemez + lemeztartók + 2 joy + TV zsinór + mousepad eladó!
Irányár: 45000 Ft-ért
Érd.:
2851 Környe, Tópart út 11.
Tel.: (34)373-116, Beke Gábor

Commodore 1802 színes monitor (C64-hez ideális) eladó 18.000 Ft. Ugyanitt 512 kB-os bővítő Amiga 500-hoz eladó 2200 Ft.
Érd.: 2851 Környe, Tatai út 35;
Tel.: (34)373-723, Wind Attila

Amiga 500 1 MB (v1.3), TV modulátor, 200 (teli) lemez, 2 joy, 2 diskbox eladó 49.000 Ft-ért.
Szőke István,
6098 Tass, Szigetfő u. 16

Roland D-10-es szintetizátor anyagi okokból sürgősen eladó. Tel.: (72) 312-258

Amiga 2000, 52MB GVP/Quantum winchesterrel, 3MB RAM, Kickstart 1.3 és 2.0, Flickerfixer használtan eladó: 50.000 Ft! T:117-1055 vagy este 06-60339193

Amiga 500 Plus, 1Mbyte RAM, V 2.0 Kickstartal kitűnő állapotban eladó + 3.5"- os Roctec küldő drive + 512 Kbyteos órás kapcsolós memóriabővítő akár külön is eladó. Érdeklődni Baji János, 5630 Békés, Kispince u. 33.

Eladó Amiga 500, !Mbytera bővítve, 300 lemezzel, programokkal, ,magyar gépi leírással, 2db. joystickkel. Érdeklődni: 99/318-409

Amiga 500 tartozékokkal eladó. Tel: 06-94-310685

Játékprogram készítéséhez Amiga vagy PC grafikust keresünk. Vass Zoltán 7146 Várdomb Római utca 12.

Amigához 512KB-os bővítőkártya, kapcsolóval, garanciával, 2490Ft. Cím: Fekete Károly, 3047, Buják, Lakótelep F/4. Tl: 134-3793

Eladó Amiga 500, tartozékokkal. Tel: 22/319-474, Szabó Zsolt.

Az AA ChipSet programozása 1.

Az AMIGA család új tagjai, az 1200-as és a 4000-es igen népszerűek, "sok hiányosságuk" ellenére (a BLITTER sebessége és a hang mit sem változott, és csak a jó ég tudja, mért kellett a 4000-esbe AT-buszos harddisk vezérlőt rakni), mégis nagy előrelépést jelentenek.
Az alábbiakban boncolgatásaim és próbálgatásaim eredményét szeretném közkinccsé tenni, remélve, hogy sok programozónak nyújtok hasznos információkat.

A cikk az alábbiakat tartalmazza:
Első rész: - Az AA Chipset új üzemmódjainak beállítása - A 24 bites színregiszterek kezelése
Második rész: - A grafikus Chip-készlet azonosítása (példaprogram) - Mintaprogram a 256 árnyalat bemutatására

Amennyiben érdeklődés van rá, még további funkciókra is kitérhetek, mint például a sor-, és képfrekvencia programozása, vagy a hardware sprite-ok felbontásának, méretének beállítása stb.

Amint az talán közismert, az új gépek legfőbb erőssége az új "AA" (vagy AGA) ChipSet (Chip-készlet), amely néhány új grafikus üzemmódot, illetve felbontást tesz lehetővé.
A legfontosabb változás az előző gépekhez képest, hogy végre 24 bites (3*8) a Denise, és a D/A-kat tartalmazó Video-hibrid chip.
Aki esetleg nem tudná, mit jelent a 24-bites színábrázolás, azaz True color (nem hiszem, hogy sok ilyen AMIGÁ-s lenne), azoknak röviden:
A színes TV technikában a három alapszínből: a pirosból, a zöldből és a kékből keverhető ki az összes megjeleníthető szín (additív színkeverés). Ezeket együttesen nevezik RGB jelnek (Red, Green, Blue: Piros, Zöld, Kék).
Namármost, a régebbi AMIGÁ-k grafikus Chip-készlete 12 bites (3*4), ami azt jelenti, hogy színösszetevőnként négy-négy bit állt rendelkezésre, vagyis mindhárom összetevő 16-féle értéket vehetett fel (0-15). Így jött ki a 4.096 szín (16*16*16), ami annak idején hűdenagyonsokvolt, dehát a fejlődés nem állt itt meg...
Ezzel szemben az új Chip-készlet minden színösszetevőt 8 biten ábrázol, tehát minden színnek 256 árnyalata jeleníthető meg (0-255). Ez teszi lehetővé a több mint tizenhatmillió-féle szín megjelenítését (256*256*256 = 16.777.216).

Mindez nagyon szép, de azért van egy kis korlátozás (hogy azt ne mondjam, bökkenő), ugyanis (sajnos) még mindig csak maximum 8 bitplane áll rendelkezésre, a 24-bites ábrázoláshoz pedig (nem fogjátok kitalálni) 24 bitplane kellene (bár itt már jobb lenne más bitszervezés, mondjuk egy pixel - egy longword).

Az AA Chipset a következő új üzemmódokkal rendelkezik:

6 bitplane: 64 szín (nem EHB!) palettából
7 bitplane: 128 szín palettából
8 bitplane: 256 szín palettából
8 bitplane: HAM8 (HAME)
És ami a legfontosabb: minden üzemmód az összes felbontásban használható! (akár 1472x586-ban is lehet HAM8, vagy 256 szín).

A HAM8 üzemmód a régi HAM-hoz (HAM6) hasonlóan működik:
A képpont-információt tartalmazó 8 bitből az alsó hat egy operandust ad, míg a felső kettő egy vezérlő-bitpár, amely meghatározza az operandus jelentését. Ha a vezérlő-bitek értéke 0 0, a képpont színét az operandus által címzett színregiszter adja meg, ha ettől eltérő, a képpont átveszi az előző képpont (bal szomszéd) színét, és a Piros, a Zöld vagy a Kék színösszetevő új értéket kap, amit az operandus ad meg.
Az alábbi táblázat az egyes vezérlő-bitpár értékek jelentését mutatja :
(1. táblázat)

Látható, hogy itt valójában csak 6 bit jut egy színösszetevőre, így HAM8-ban "csak" 262.144 (64*64*64) szín jeleníthető meg egyszerre, azaz pontosabban 262144+64, mivel 64 szín a palettából is választható (ezek 24 bitesek).

Figyelem!!!
Az AA Chip-készlet HAM8 üzemmódjának van egy furcsasága: hardware szinten a vezérlő bitpár valójában nem a 6-os és a 7-es, hanem a 0-ás és az 1-es bit, tehát az első két bitplane bitjei adják. Az operandus pedig a 2..7. biteken foglal helyet, tehát a HAM táblázat valójában ilyen:
(2. táblázat)

Ennek ellenére az intuition BitMap struktúrában az 1. táblázatnak megfelelő a bit(plane) sorrend!!! (hogy legyen mit összekeverni a szegény programozónak...), úgyhogy ha saját Copperlistát használunk, a felső bitplane címeket át kell forgatnunk alulra.

Az új grafikus üzemmódok bekapcsolásához a BPLCON0 regisztert ($DFF100) bővítették ki, méghozzá úgy, hogy két eddig nem használt bit (valószínűleg erre voltak fenntartva) funkciót kapott. Ezek közül a 6. bit (PRODUCTIVITY: 35 ns-os pixelswitch) már az ECS-nél (AMIGA 500+, A600, A3000, vagyis 8372B AGNUS) is "élt".
A teljes BPLCON0 regiszter bitkiosztása (ma) tehát így néz ki:
(3. táblázat)

Tehát az új a BPU3 bit, amely a 8. bitplane bekapcsolásához szükséges, illetve hardware szinten is megjelenik az EHB bit, ugyanis a régi gépeken ha 6 bitplane-t bekapcsoltunk, de a HOMOD bit 0 volt, akkor automatikusan EHB (Extra Halfbright) üzemmódban működött a gép, az AA ChipSet esetében viszont van 6 bites (64 színű) "palettás" üzemmód is, ezért ha EHB-t akarunk, akkor ezt külön be kell állítanunk. Ezt a régi BPLCON2-es regiszter (a prioritásbitek is itt vannak) 9-es bitjén tehetjük meg. A bit jelentése a következő:
0: 6, vagy 8 bitplane esetén, ha HOMOD = 0, EHB 1: mindenképpen palettás üzemmód

Ha HiRes üzemmódban négynél, vagy Productivity-ben kettőnél több bitplane-t használunk, akkor be kell kapcsolnunk az ún. Quadword Alignment-et (Quadword-re igazítás), ami azt jelenti, hogy a bitplane DMA 8-cal osztható címről fogja kiolvasni a bitplane adatokat. Erre egyébként azért van szükség, mert ilyenkor egyszerre Quadword (8 byte) kerül átadásra a DMA csatornán, és a memóriából egy szót csak akkor lehet egy buszciklus alatt kiolvasni, ha az a szószélességgel maradék nélkül osztható címen van. Ez a $DFF1FC címen lévő regiszter 0-ás és 1-es bitjén adható meg.
Ilyenkor a bitplane byte-ban vett szélességének is 8-cal oszthatónak kell lennie.

Például HiRes-Interlace-HAM8 üzemmódot így állíthatunk be:

```
MOVE.W#$8816,$DFF100
MOVE.W#$0224,$DFF104      ;BPLCON2 9-es bit = 1
MOVE.W#$0003,$DFF1FC      ;Quadword Alignment
RTS
```

Vagy Copper-rel:

```
        DC.L   $01008816
        DC.L   $01040224
        DC.L   $01FC0003
        DC.L   $FFFFFFFE
```

Rendszerbarát szinten egyszerűbb a dolgunk, mert a bitplane-számot (depth) eddig is egy word-ön ábrázolta a rendszer, és az EHB üzemmódot továbbra is a ViewMode 7-es bitje kapcsolja be. Például egy HiRes-HAM8-as Intuition Screen nyitó struktúrája így néz ki:

```
MyScreen:
DC.W  0,0            ;Pozíció
DC.W  640,256        ;Szélesség, magasság
DC.W  8              ;Bitplane-szám (Mélység)
DC.B  3,1            ;Színek
DC.W  $8802  ;ViewMode HiRes/HAM (HAM8)
DC.W  $100F          ;Flag-ek
DC.L  0              ;Font címe
DC.L  0              ;Screen név
stb.
```

A másik lényeges dolog a színregiszterek kezelése, ugyanis az AA ChipSet 256 darab 24 bites (valójában 32, mert két word) színregiszterrel rendelkezik, de az ALICE chip továbbra is csak 32 darab 16 bites regisztert tud kezelni (és a Copper is csak ennyit tud megcímezni), mert a $DFF1C0 cím után már a speciális vezérlőregiszterek vannak.
Valahogy azonban el kell érni ezeket a színregisztereket, ráadásul úgy, hogy a régebbi gépekkel fennmaradjon a felülről kompatibilitás (a fejlődés örök visszafogója), ezért bevezették az ún. paletta-lapozó regisztert (jobb név nem jutott rá eszembe). Ez a regiszter a $DFF106-os címen található és az ACTION-REPLAY software-e BPLCON3-nak nevezi.
Egyik probléma tehát a 12-ről 24 bitre áttérés (valójában 16-ról 32-re, mert a színregiszterek word-ön, illetve longword-ön tárolódnak). Eddig voltak a 16 bites színregiszterek, ahol színösszetevőnként négy-négy bit állt rendelkezésre. Könnyen belátható, hogy 8 bitre való áttérés esetében a plusz négy bit a további "finomítást" jelenti, tehát az összetevők kisebb helyiértékeinek felelnek meg, vagyis a byte alsó nibble-jét (4 bit) képezik.
A színregisztereket ennek megfelelően felbontották alsó- és felső word-re, amelyek a színösszetevők alsó- illetve felső nibble-it tartalmazzák. A felső word tehát a "régi" színregiszternek felel meg, míg az alsónak csak az AA ChipSet-nél van hatása.
A színregiszter alsó- és felső word-je ugyanazon a memóriacímen érhető el, csak a BPLCON3 regiszter ($DFF106) 9. bitjén meg kell adnunk, hogy az alsó, vagy a felső nibble-ket akarjuk beírni. A 0 a felsőt, az 1 pedig az alsót jelenti (a régebbi gépeknél ez a bit mindig 0 volt).
Fontos, hogy mindig először a felső word-öket kell beírni, és utána az alsókat (fordítva nem működik, hogy miért ?...).
Ezenkívül még egy bitnek van jelentése a színregiszterben, ugyanis genlock használata esetén minden pixelre megadható, hogy átlátszó legyen, vagy ne (a külső video-jel színét vegye-e át). Ez valószínűleg a 12. bit (alsó word 12. bit), ezt nem tudtam kipróbálni (nincs genlock-om). A régebbi gépeknél mindig a háttérszín ($DFF180) volt átlátszó.

A másik probléma a 32-nél több színregiszter megcímzése. Itt is a paletta lapozó regisztert használjuk, aminek a felső 3 bitjén a paletta-lap címét adhatjuk meg (0-7 -> 8 x 32 = 256).
Tehát a BPLCON3 bitkiosztása a következő (palettakezeléshez használt bitek):
(4. táblázat)

Rendszerszinten ezt is egyszerűbb kezelni, ugyanis használhatjuk az új SETRGB32 rutint a graphics.library-ben, ennek egy longword-ön csak át kell adni a szín értéket (.L $xxRRGGBB). De a Screen ColorMap struktúrájába is beírhatjuk az alsó-, illetve felső nibble-ket.
A ColorMap struktúra a Screen handler struktúrájából a következőképpen érhető el:
(5. táblázat)

A ColorMap struktúra is kibővült az alsó nibble-ket tartalmazó táblázattal: (nem ám egy longword-ös színtáblázatot használ, ahogy egyszerűbb lenne kezelni)
(6. táblázat)

Nagy Gábor /ERIDANI/
(folyt. köv...)

4.táblázat
BPLCON3 ($DFF106)

ChipSet	bit	név	funkció
AA	15	PALPG2	Paletta-lap címe 2. bit
AA	14	PALPG1	Paletta-lap címe 1. bit
AA	13	PALPG0	Paletta-lap címe 0. bit
	12	----	
	11	----	
	10	----	
AA	9	NIBBLES	Felső/Alsó (0/1) nibble-k beírása
	8	----	
	7	----	
	6	----	
	5	----	
	4	----	
	3	----	
	2	----	
	1	----	
	0	----	

Például a 64. színregiszterbe $00FF54C2-t így írhatunk:

```
MOVE.W      #$4C40,$DFF106  ;2. Paletta-lap, felső nibble-k
MOVE.W      #$0F5C,$DFF180  ;Felső nibble értékek
MOVE.W      #$4E40,$DFF106  ;2. Paletta-lap, alsó nibble-k
MOVE.W      #$0F42,$DFF180  ;Felső nibble értékek
RTS
```

Vagy ugyanez Copper-rel:

```
      DC.L  $01064C40
      DC.L  $01800F5C
      DC.L  $01064E40
      DC.L  $01800F42
      DC.L  $FFFFFFFE
```

(Egy kissé körülményes...)

3. táblázat

BPLCON0 ($DFF100)

ChipSet	bit	név	funkció
	15	HIRES	"Nagyfelbontás" (70 ns-os pixelswitch)
	14	BPU2	Biplaneszám 2. bit
	13	BPU1	Biplaneszám 1. bit
	12	BPU0	Biplaneszám 0. bit
	11	HOMOD	HAM mód
	10	DBPLF	Dual-Playfield mód
	9	COLOR	Video-kimenet szines (A1000, 600, 1200, 4000)
	8	GAUD	Genlock audio
	7	----	(még mindig) nem használt (a rendszernek ez az EHB)
ECS	6	PROD	Productivity (35 ns-os pixelswitch)
	5	----	(még mindig) nem használt
AA	4	BPU3	Biplaneszám 3. bit
	3	LPEN	Fényceruza-interrupt engedélyezése
	2	LACE	Interlace
	1	ERSY	Külső képszinkron (Genlock)
	0	----	(még mindig) nem használt

1. táblázat

Vez. bitek	operandus bitek	
7 6	5 4 3 2 1 0	
0 0	A képpont színe az operandus által címzett sz.regben	
0 1	B (kék) színösszetevőnek új érték	
1 0	R (piros) színösszetevőnek új érték	
1 1	G (zöld) színösszetevőnek új érték	

2. táblázat

Vez. bitek	operandus bitek	
1 0	7 6 5 4 3 2	
0 0	a képpont színe az operandus által címzett sz.regben	
0 1	B (kék) színösszetevőnek új érték	
1 0	R (piros) színösszetevőnek új érték	
1 1	G (zöld) színösszetevőnek új érték	

6.táblázat
ColorMap:

ChipSet	Offset	Típus	Jelentés	
	$00	0: BYTE	Flags	
	$01	1: BYTE	Type	
	$02	2: WORD	Count	;Színek száma
	$04	4: APTR	ColorTableU	;Felső word-ök táblázatának címe
AA	$08	8: .		
AA	$0C	12: APTR	ColorTableL	:Alsó word-ök címe

5.táblázat
ScreenHandle:

	Offset	Típus	Jelentés	
	.			
	.			
	.			
ViewPort:	$2C	44: APTR	NextViewP	
	$30	48: APTR	Colormap	;ColorMap struktúra címe

Új címen, új telefonszámon bővülő kínálattal!

G.V.P. termékbevezető akciónkat meghosszabbítjuk!

GVP

Termék	Ár
A500-HD8+0/40 (40 MB-os HD A-500-hoz)	38.900,-
A500-HD8+0/80 (80 MB-os HD A-500-hoz)	46.500,-
A500-HD8+0/120 (120 MB-os HD A-500-hoz)	51.000,-
A500-HD8+0/240 (240 MB-os HD A-500-hoz)	62.900,-
A2000-HC8+0/80 (80 MB-os HD A-2000-hez)	39.900,-
A2000-HC8+0/120 (120 MB-os HD A-2000-hez)	46.500,-
A2000-HC8+0/240 (240 MB-os HD A-2000-hez)	58.000,-
CineMorph (morphózis generátor)	9.000,-
DSS-8 (8-bites HQ-Stereo hangdigi)	7.000,-
A530-40/0/1/40 (40 MB HDD+68EC030 Accelerator)	69.500,-
A530-40/0/1/80 (80 MB HDD+68EC030 Accelerator)	76.900,-
A530-40/0/1/120 (120 MB HDD+68EC030 Accelerator)	83.000,-
A530-40/0/1/240 (240 MB HDD+68EC030 Accelerator)	92.500,-
A500-PC286/16 (PC286-16 Emulátor G.V.P. HDD-be)	8.500,-
A12-FP00/0/SCSI (SCSI illesztő A1200-ba)	38.500,-
A12-FP33/4/SCSI (SCSI + 68882FPU + 4 MB RAM)	63.900,-
A1230-40/00/0 (68030 Accelerator A1200-ba)	50.500,-
A1230-40/40/4 (68030 + 68882FPU + 4 MB RAM)	76.500,-
MAXTOR 85 MB 2.5" HDD-Kit (A600/A1200)	34.500,-
G-FORCE030-25/25/1 (68030-25+FPU+1 MB RAM)	61.900,-
G-FORCE030-25/25/1/80 (68030-25+FPU+1MB RAM+80 HDD)	96.900,-
G-FORCE030-25/25/1/120 (68030-25+FPU+1MB RAM+120 HDD)	102.900,-
G-FORCE 030-25/25/1/240 (68030-25+FPU+1MB RAM+240 HDD)	116.500,-
G-FORCE 030-40/40/4 (68030-40+FPU+4MB RAM)	89.500,-
G-FORCE 030-40/40/4/80 (68030-40+FPU+4MB RAM+80HDD)	110.500,-
G-FORCE 030-40/40/4/120 (68030-40+FPU+4MB RAM+120HDD)	115.000,-
G-FORCE 030-40/40/4/240 (68030-40+FPU+4MB RAM+240HDD)	128.900,-
G-FORCE 030-50/50/4 (68030-50+FPU+4MB RAM)	121.500,-
G-FORCE 030-50/50/4/80 (68030-50+FPU+4MB RAM+80HDD)	144.000,-
G-FORCE 030-50/50/4/120 (68030-50+FPU+4MB RAM+120HDD)	150.000,-
G-FORCE 030-50/50/4/240 (68030-50+FPU+4MB RAM+240HDD)	160.900,-
G-FORCE 040-33/4 (68030-33+4MB RAM)	133.500,-
G-FORCE 040-33/4/120 (68030-33+4MB RAM+120 MB HDD)	165.500,-
G-FORCE 040-33/4/240 (68030-33+4MB RAM+240 MB HDD)	177.500,-
G-FORCE 040-33/4/540 (68030-33+4MB RAM+540 MB HDD)	259.900,-
I/O Extender (2 soros 1 párh., A2/A3/A4)	14.500,-
IMAGE FX (24-bites képfeldolgozó software)	26.900,-
G-LOCK (VHS/S-VHS + audio genlock az összes AMIGA-hoz)	49.900,-
GVP-SIMM32/60/1MB	8.500,-
GVP-SIMM32/60/4MB	22.900,-
AMIGA-PHONEPAK (Faxkártya+üzenetrögzítő a HDD!!!) A2/A3/A4	38.500,-

A hirdetésben szereplő akcióárak a 25%-os ÁFÁ-t nem tartalmazzák, de 12 hónap garanciát viszont igen !

Amiga szervizünk (A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000) megkezdte működését. Vidékre kiszállással és postai utánvétellel is javítunk!

THALYMPEX®
COMPUTER
EXPORT·IMPORT

Új címünk: 1077 Bp., Baross tér 16. (a Keleti-nél) Tel/Fax: (1)1-414-414

ABSOLUTE!

ZOOLOOK

ORGAN

JAM!

AMIGA-PC Party

Június 25-26-27.
Budapest. Dózsa György út 84/a
Építők Szakszervezeti Székház

Compok:
Demo, Intro (42 k), Zene, Grafika, Ray-Tracing, Beethoven, stb.
150 ezer forint összdíjazás!

More info:
ADT/Absolute! (36)96-332-725
Charon/Zoolook (36)1-155-6378
Bano/Organ (36)96-313-051

CORNELIUS

Termék	Ár
A1200 4MB 32 bites memóriabővítő (RAM nélkül 4 db SIMM RAM-mal bővíthető, 2-szeres sebesség	**11900,-**
A600/A1200 2.5" 40 MB wincsi	**16500,-**
65 MB wincsi	**18900,-**
80 MB wicsi	**21900,-**
120 MB wincsi	**28900,-**
A600/A1200 2.5 w. beszerelése	**3000,-**
Rockhard AT-BUS Wincsi Controller + **memória bővítőhely**	**16900,-**
+ 40 MB AT-BUS wincsi	**12000,-**
+ 80 MB AT-BUS wincsi	**19000,-**
1.3 Kickstart:	**3900,-**
2.0 / 3.0 Kickstart:	**5900,-**
1 MB SIMM modul	**3000,-**

Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!

Az ACOMP KFT hivatalos szervize. Beépítések garanciavesztés nélkül!
Commodore számítógépek teljes körű javítása.

Régius Kornél 1212 Budapest,
Kossuth Lajos 122. IV/28 Tel/Fax.: 2-766-637
Nyitva: H,K 15-19 Sz, Cs, P: 9-14

Commodore



Novotrade 2C

Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és bizton állíthatjuk, hogy .....

Ízelítő árukínálatunkból:

C64
Datasette
1541/II Floppy Drive
C1531 C64 Mouse
Amiga 500
RF Modulator
Monitorok
Játékgépek

- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

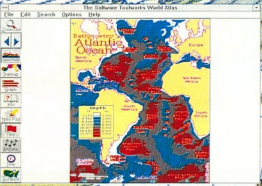
- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

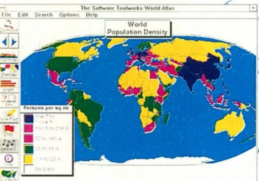
- Folyamatosan bővülő játékprogram választékunk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

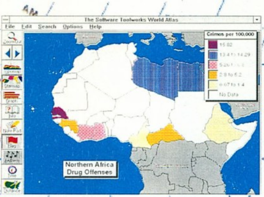
- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933

WORLD ATLAS 4.0 for WINDOWS







A Software Toolworks neve jól csengő, minőséget és nagyszerű programokat ígérő név. Legújabb alkotásukat is a hagyományokhoz hű szemléletmód jellemzi. A World Atlas programnak immáron ez a negyedik verziója. A program sok változáson ment keresztül, és persze a változások mellett a programozók aktualizálták a program adatbázisát, így például a 4.0-ás verzió már adatokat közöl Boszniáról, a Cseh Köztársaságról és még sok egyébről. Lássuk tehát, hogy mit is tud ez a nagyszerű térkép, mely bőven túlmutat egy egyszerű térkép funkcióin.

A bejelentkezés után a program által nyitott ablakban a bal oldalon helyezkedik el a fő ikonsor. Általános tudnivaló az ikonokról az, hogy egy kattintás után az éppen aktuális országra, földrészre, vagy a világra fejti ki hatását (pl. megmutatja a domborzati térképet), míg dupla kattintással egy listát kapunk, melyből kiválaszthatjuk a kívánt opciót. A középen lévő térképen a feliratokra kattintva tudunk egyre "beljebb" lépkedni. A program egészen a városok szintjéig tartalmaz információkat.



Nézzük tehát sorban az ikonokat:

- Zoomout button
Az alapfunkciót ellátó ikon segítségével lehet egyre mélyebben hatolni a térképekbe. A következő fázisok vannak: világ, földrész, ország, város. Ha kétszer kattintunk az ikonra, akkor egy listából közvetlenül is választhatunk.

- Map Trails buttons
Egy előre és egy hátra mutató nyilacska, melyekkel a World Atlas egyik nagyszerű szolgáltatását vehetjük igénybe. A program megjegyzi, hogy miket nézegettünk meg a térképeken és előre hátra engedi minket lépegetni ezek között.

- Topomap button
Természetesen egy jó térképből nem hiányozhat a vízrajzi és domborzat adatokat tartalmazó rész. Ebben a menüpontban ilyen dolgokba is bepillantást enged a program. A földterületeknél méterben és lábban is kijelzi a magasságokat. Az egyre sötétedő színek jelzik a magasabbnál magasabb területeket. Ugyanez érvényes az óceánokra is, de itt a program a vízmélységet jelzi a már megismert szisztéma szerint.

- Statmap button
Természetesen kíváncsiak lehetünk egy földrész, vagy akár világviszonylatban is egy termék, vagy anyag fogyasztására, termelésére, exportjára vagy importjára. Ezt az óhajunkat is támogatja a program evvel az ikonnal. Értelemszerűen itt a legkisebb még kiválasztható térképegység a földrész. A földrész kiválasztása után jelöljük ki, hogy mely kategóriában van a számunkra érdekes adat (Category), majd a megjelenő listából válasszuk azt a részt, amire kíváncsiak vagyunk. A program többféleképpen is meg tudja jeleníteni a kért adatokat.

-- Shaded maps
A program különböző színekkel tölti be az összehasonlítandó területeket.

-- Bar maps
A területekre kihelyezett kockákkal jelzi a program a kért adatokat. A kockák mérete jelzi az adatok nagyságát.

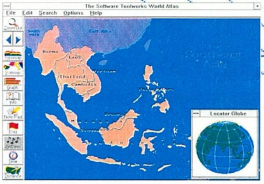
-- Member maps

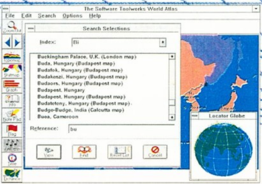
-- Object Statmaps
Skálázott ikonnal jelzi a program az adatokat.

Saját statisztikai adatok megjelenítésére is felkészítették a programot, ezt a funkcióját a User Topics kategóriában érhetjük el.

- Graphs button
Mit is érnek a nagyszerű statisztikai adatok, ha nem tudunk a felhasználásukkal szép grafikonokat készíteni. Nos, a Graphs menüpont pont ezt teszi. Segítségével többféleképpen is szelektálhatjuk, hogy mi jelenjen meg a grafikonban. Lehetőségünk van a kiválasztott adatokról az első, illetve az utolsó 15 szemszögéből grafikont kérni. E mellett természetesen mi is választhatunk tetszőlegesen ki országokat, vagy kérhetjük az összes listában szereplő országra a grafikont.

- Info button
Amit ebben a menüpontban elérhetünk, azt sem igazán tudnánk megtalálni egy hagyományos térképen. Két kategóriában kérhetünk információt. Az első kategória országos szintű, ilyenkor az adott országról láthatunk információt a következő csoportok szerint:









- Térképészeti adatok
-- Emberek
-- Oktatás
-- Életkor
-- Politikai hovatartozás, pártok
-- Bűnözés
-- Gazdaság
-- Állat és növénytermesztés
-- Kommunikáció
-- Közlekedés

Az információk a Windows szokásos Notepad-jában jelennek meg, így lehetőségünk van az adatokat editálni, másképp összeszerkeszteni, vagy éppen kiegészíteni.

A másik kategória a városokra vonatkozik. Ezt a szokásos módon érhetjük el. A következő adatokat láthatjuk minden városnál:

- Népesség
-- A város elhelyezkedése (szélességi és hosszúsági körök adatai)
-- Hőmérséklet adatok különböző hónapokban
-- Csapadék adatok

- Notepad ikon
A már említett lehetőséget használhatjuk itt ki a program által közölt információkkal.

- Flag button
Ha egy országot nézünk éppen, és be van kapcsolva az ikon, akkor egy külön ablakban felkúszik a zászlórúdra az illető ország zászlaja.

- Anthem button
A hangkártyával rendelkezők az ikon aktiválása után az illető ország himnuszát hallgathatják meg.

- Time and Date button
A program képes megmutatni a kívánt ország, vagy városban éppen akkor érvényes időt és dátumot. Vigyázzunk arra, hogy ha a gépünk órája nincs jól beállítva, akkor nem lesznek pontosak a közölt adatok. A program kijelzi itt a GMT-hez (Greenwich Mean Time) képest az időzónát is, valamint az időzóna típusát is.

- Distance finder
Nagyon hasznos és érdekes szolgáltatása a programnak. Kiválaszthatunk egy várost a térképen (ez lesz a cél város), majd egy másik városhoz képes a program közli az aktuális távolságot mérföldekben és kilométerekben is.

Néhány hasznos utility-re szeretném még felhívni a figyelmet, mely utility-ket a program Pull-down menüiből lehet elérni:

- Print
Azonkívül, hogy a hagyományos funkcióval rendelkezik (kinyomtatja a térképet), van egy extra funkciója is. Beállíthatjuk úgy, hogy több papírlapon keresztül nyomtassa a térképet, így egy poszterhez jutunk.

- Copying maps
A program a Windowsban használt Clipboardba el tudja menteni az éppen nézegetett térképet. Ezt később egy rajzolóprogrammal be tudjuk tölteni. Másik lehetőségként a progam rögtön BMP kiterjesztéssel lementi a winchesterre a térképet.

- Searching for a map
Különböző keresési fuhnkciókat hajthatunk végre a térképen.

- Map Markers
Nagyon hasznos funkció. A programba eleve rengeteg beépített jel található, melyeket kihelyezhetünk a térképre (ilyen például a repülőteret jelző kis repülő). Ezeket a programban editálhatjuk, arrébbhelyezhetjük őket a térképen. Lehetőség van arra, hogy saját kis jeleket alkossunk. A jeleknek a Windows szabványos .ICO formátumának kell megfelelni (32*32, 16 color).



- Currency
Lehetőség van arra, hogy kiszámoltassuk a programmal az adott ország pénznemében mennyit ér egy bizonyos összeg a dollárhoz képest. Különböző keresztárfolyamokkal is képes a program számolni.

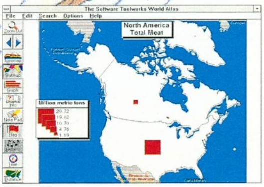
- Slide Show
A User Map alatt kimentett térképek bemutatására szolgál. Meghatározhatjuk, hogy mely képeket és mennyi ideig kívánjuk megtekinteni.

- Locator Globe
Egy téglaalapot mozgathatunk a térképen.

Nagyjából ennyi lett volna a World Atlas 4.0 for Windows. Mindenki nagy élvezettel és haszonnal "forgathatja" ezt a nagyszerű térképet.

Bear







DEMOLÓGIA

Ismételt üdvözlet minden demorajongónak!
Itt vagyok, és ismét egy hosszú éjjel munkáját láthatjátok. Az előző demologiából sajnos a Gathering beszámoló kimaradt, és most is elmarad. Utolért minket a letörlés ördöge.

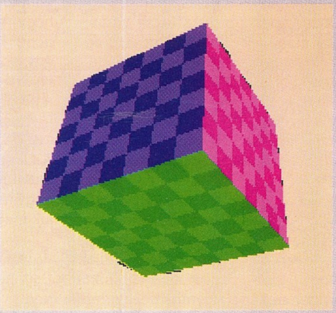
Na de sebaj, azért van miről írogatni most is, bár az igaz, hogy az utóbbi időben nem volt olyan színvonalas a demotermés.

Néhány szóval szeretném az Equinox zenelemezét, a Sonical Fantasia-t megemlíteni. A zenék kellemesek, D-Luxe, Thug, Breeze és Steam munkája hallgatható anyag. De másért írok erről a lemezről. Fenomenális ötletet találtam rajta: a gravitációs egérkurzort. Csak egy kicsit hagyjuk magára, máris leesik! Pure fun!

Technological Death/Mad Elks

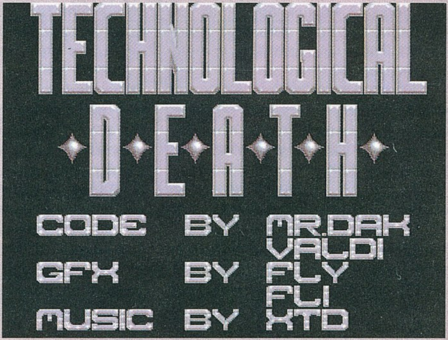


Régi-régi barátaink, a lengyelek sem ülnek babérjaikon. Rendeztek egy jó kis partyt, ahol folyónyi lengyel vodka gurult le a torkokon. Volt marháskodás bőven... De nem ez a lényeg, hanem az, hogy democompo is volt. Aminek természetesen győztese is akadt. És nem is akármilyen! Azt hiszem, felköthetjük a gatyánkat, ha utól akarjuk érni lengyel barátainkat. Szóval ez is egy techno demo, de micsoda különbség! Ez hallgatható, sőt egyenesen élvezhető! Én csodálkoztam ezen a legjobban... De vágjunk a közepébe! A visszaszámlálás egyből az elején megkezdődik. Minden másodpercre kiszámolva pereg a szemünk előtt! Laserline folyosón keresztül indulunk el, amely jól illeszkedik a techno zenéhez. Ezután vá-





gott vektor feliratok forgolódnak és animálódnak, majd egy real-time zoom-effektben gyönyörködhetünk. Ezután egy jó kis technos vonaleffekt következik, amelyet egy vektorkocka kalandjai követnek. Ez a rész nem is annyira a technikai megoldás, hanem a látvány miatt kiemelendő. Ezt egy újabb kocka követ, amit technokockának neveztünk el a villógó effektus miatt. Egyébként az egész demót végigkövetik villogó, agymosó technoeffektek. Épp ezért óvatosan kell végignézni ezt a produkciót. Visszatérve a demóhoz, egy kis reklám következik: Amiga Rulez! Always (no comment). Majd szépen kidolgozott dotgömbök érkeznek meglepően szép számban. Az egész demot az elmúló idő fejezi be. A folyamatosan visszaszámláló óra nullára ér. Nagyon feszes, technos design jellemzi ezt a kiváló produkciót. őszintén meglepett, hogy többször is végig tudtam nézni, sőt még élveztem is. Ezért is, és egyébként is csak dicséret illeti meg a demó készítőit. A code Mr. Dak és Valdi munkáját dicséri. A grafikákat Fly és Fli készítette. XTP írta a zenét, amely kiváló techno, de a demo végső szakaszában bebizonyítja, hogy nemcsak a zajkeltéshez ért. Szép melódiája zárja az igen egyéni greetingset (írd be a neved, és ha van üzenet, megkapod) tartalmazó részt! Figyelem! Itt is van Hidden-Part! És ez is pure fun!







Technos barátaink ebben a hónapban is támadás alá vették idegrendszeremet. A Focus Productions is jelentkezett egy House demo című örök érvényű anyaggal. Én már szavaztam rá, mint 1993 legborzasztóbb demojára... Emellett régi ismerőseink, a Trilogy tagjai is elbúcsúztak tőlünk (snif-snif). A Trilogy feloszlott, mert a tagok úgy vélték, hogy ez a scene már nem ugyanaz a scene... Sajnos igazuk is van, már nem olyan a dolog, mint a régi szép időkben. Erre jó példa az a demó, amely Enigma II néven terjed és a Phenomena nevében(?) készítette egy Anal Intruders nevű csapat. A demo sajnos igencsak politikai töltetű, erőszakra buzdító, és ha én Phenomena tag lennék, biztos nem állnám meg, hogy meg ne etessem az Anal Intruders tagjaival ezt a szemetet, amit produkáltak.

Érdekes kísérletről hallottam hírt a közelmúltban. Egy svájci cég, név szerint Black Legend Software, úgy gondolta, összeszedi a scene legjobb, legprofibb democsapatait és megkéri őket, hogy tudásukat igényes akciójátékok elkészítésére használják. A jelenlegi hírek szerint 40 (azaz negyven) csapat bólintott rá az ajánlatra, többek között olyanok is, mint: Sanity, Kefrens, Complex, Silents, Melon Dezign, Wizzcat, Static Bytes. Örömmel jelentem, hogy kis hazánk tehetséges fiai sem maradtak ki a sorból, és a hírek alapján igen tevékenyen kiveszik részüket ezen scene cég munkásságából. Az egyetlen gond ebben a pillanatban csak az, hogy az összes csapat Amigás. Sajnos a PC-s scenén valami ok miatt nem akarnak ilyen kirobbanó tehetségek feltűnni. Mindenesetre a következő GURUban bővebben beszámolunk majd a Black Legend Software-ról!



Itt szeretném megemlíteni, hogy többen kritikai észrevétellekkel éltek amiatt, hogy saját termékünket a magyar demo első helyére soroltuk. Én szívesen átengedem ezt az első helyet, sőt örülnék is, ha átengedhetném, de az én véleményem szerint egy olyan termék, mely világcsúcs a saját kategóriájában, igazán megérdemel egy első helyet. Ha ezentúl világcsúcsromboló magyar produkciók tucatjai érkeznek be, én leszek a legboldogabb, hogy lejjebb sorolhatom a SIDMANIA-t.

Végezetül meg szeretném kérni kis hazánk tehetséges csapatait, hogy termékeiket juttassák el a GURU szerkesztőségének címére: 1399 Budapest, Pf.: 701/765, hogy írhassak magyar demókról is...

A következő demológiáig maradok tisztelettel,

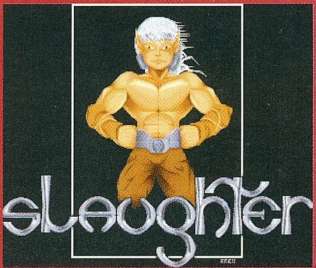
Gyu/Muffbusters

Utóirat: ha valaki tud valakit, aki ismer valakit, akinek kellene az én új, garanciális Roland D-10-esem, kérem jelentkezzen. Ezen személynek örök hálám! Sajnos sürgősen el kell adnom a hangszert...



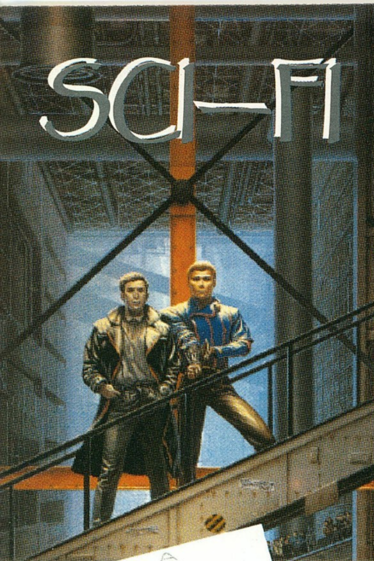
Slaughter/Delight

A Delight kis csapata ezzel az érdekes demoval nevezett annak idején a CEBIT-re. Ugyan nem teljesen hot az anyag, de azért néhány szót megérdemel. Kiemelkedő részletei az érdekes tűzijáték effektusok, a hangulatos űrzene és a vektor-landscape, amely kicsit elüt hasonszőrű társaitól. Érdemes benne kicsit körülkukkantani.





SCI-FI és Fantasy

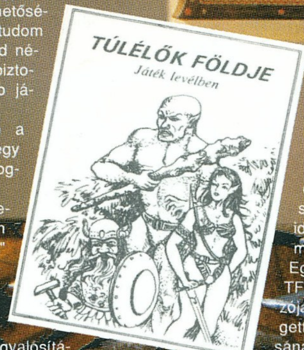




és Fantasy szerepjátékokat szerettem volna ötvözni a levelezős játékok szabályaival. A legfőbb különbség abban mutatkozik, hogy a szereplők a hagyományos fantasy világból a SCI-FI világba is eljuthatnak. Így, nem kötött dimenziók között játszódik a fordulatos cselekmény. Gyakorlatilag egy időkapu kétirányú működésével megoldottam a kalandozók igényeinek metgfelelő Fantasy illetve SCI-FI világot.

Elismerve a Túlélők Földje jól felépített fantasy központúságát, nálam mind a két dimenzió nagy jelentőségű. A játékom lehetőségeit még nem tudom ma felmérni, majd néhány kör után biztosan tapasztaltabb játékmester leszek.





Miért kezd bele a magadfajta egy ilyen bonyolult programba?

"Az alapötletet tulajdonképpen az "Álompark" címú könyv szolgáltatta, valamint az közreműködésem egy magyar fantasyjáték megvalósításában. Ekkor jegyeztem magam el végképp a számítógéppel."

Mi az eltérés a Túlélők Földjéhez képest?

Minden, kivételt képez a levelezős formátum. A játékosok 50 kezdő képesség közül választhatják ki karaktereik skilljeit. A számítógépes játékokban már ismert bonuszpont-rendszerrel bárki bármilyen karaktert generálhat. A karakter életképessége azonban a játékostól függ. A választáshoz viszonylag kevés információ áll rendelkezésre, de a játékban mindenki annyit szerez amennyit tud. Ez az életbe maradás egyik alapfeltétele.

Mik a játék anyagi vonzatai?

Szerintem a sem a Terra, sem aTúlélők Földje nem drága, hiszen ma egy doboz lemez vagy egy számítógépes program megvásárlása nagyobb anyagi megterhelés. Ezek a játékok lehetőségeikben sokkal szélesebb igényeket elégítenek ki, hiszen gép sem kell hozzá. Azok is játszhatnak velük, akik egy kis faluban nem tudnak társakra találva fantasy játékokkal bíbelődni.

Játszol a Túlélők Földjén?

Lenne hozzá kedvem, de mivel a program tervezése és továbbfejlesztése sok időmet elveszi, ezért nem jut már erre lehetőségem.

Egyébként Tihor Miklóssal a TF főtervezővel és programozójával jó a viszonyom. Beszélgettünk is a Terra reklámozásának megkezdésekor a programjainkról. Nem hiszem, hogy konkurrenciaként kezelne, hiszen ő már több száz játékossal játszik több mint egy éve sikeresen.

Milyen fogadtatásra számítasz?

Remélem lesz a Terra is olyan sikeres, mint a TF. De ezt úgyis a játékosok döntik el.

Végezetül álljon itt mindkét magyar levelezős játék címe, ahonnan kérhettek tájékoztatót.

Terra 2531 - IDŐUTAZÓK
1399 Budapest Pf.701/606

Túlélők Földje - Beholder Bt
1680 Budapest Pf. 134

Remélem hogy a kínálat esetleg még szélesülhet, pl. egy jó horrorjátékkal, vagy esetleg más típusú levelezős játékokkal is, de addig is mindenkinek jó játékot!

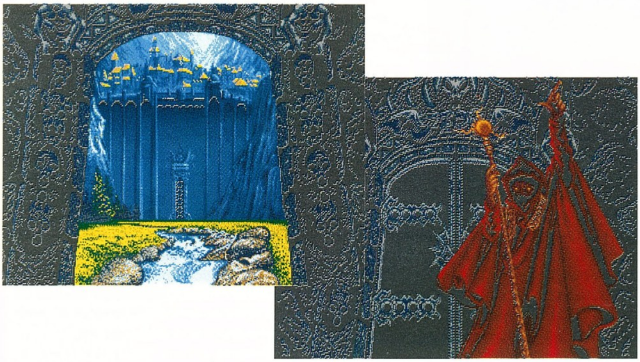
Shy

Már olvashattatok az előző számok egyikében egy cikket a Beholder Bt. által szervezett levelezős játékról a Túlélők földjéről. Masell és én is kalandoztam Ghalla földjén, és joggal állíthatom nem volt kellemetlen. Azonban mivel nekünk folyamatosan kell követnünk kis hazánk történéseit bemutatjuk az új nemzedéket a Terra 2531-et.

A Túlélők Földje fantasy világa jól felépített, kiforrott szerepjáték kedvelők kezenyomát viseli magán. Ezzel szemben a Terra egy komlex "multiplay" lehetőséget igér játékosainak.

Kérdésemre Hadas Sándor a program megalkotója elmondta:

"A Terra nem akar konkurrenciaként fellépni ezen a piacon, ahol eddig csak a Túlélők Földje létezett. A Multiplay jellege mindenképpen különbözővé teszi a két játékot. A nyugaton divatos SCI-FI

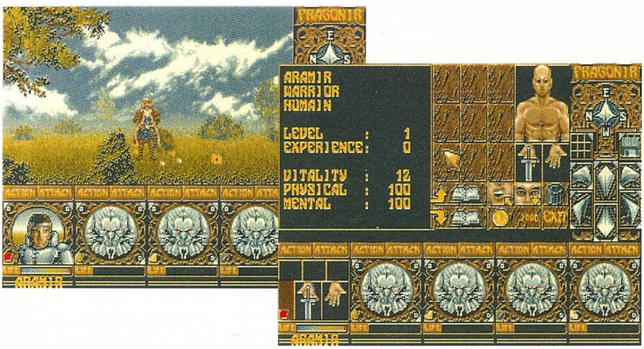


ISHAR

Üdv mindenkinek!

Megérkezett az első Falconra megírt játék, az Ishar. (Ezért még jár három bónus megakiss Cindy Crawfordtól Bear-nek!) Azonnal rávetettük magunkat, s csináltunk egy gyors tesztet. Íme az eredmény melegében: a program szokásosan két lemezt foglal el, s a filenevek szóról szóra megegyeznek az ST verzióval. Hát akkor egy dubbaclick a START.PRG-re... Betöltés után betöltöttünk egy régi játékállást (betöltötte!), majd let's play... A grafikák tulajdonképpen ugyanazok mint ST-n, csak egy kicsit át vannak színezve. Viszont a karakter elhalálozásakor megjelenő koponyát átrajzolták. Jól tették! A hibák nem lettek kijavítva (pl. karakterből kulcs trükk!), de a rhudgasti dungeonban még nem találkoztam 'befalazott' csontvázakkal (pedig szép látvány!). A játék - köszönhetően a megahertznek és a hardware zenélésnek - gyorsabb, így játszhatóbb. Ja, a zenéről jut eszembe, betöltésnél, mikor ki lehet választani a nyelvet, megjelent egy új menü: MUSIC ON/OFF (na, mit jelent??). Ha be van kapcsolva, a játék közben állandóan szól az intro zene, s persze közben hallani a játék effektjeit. Csak egy kicsit halkra lettek állítva. Egyébként az Ishart ugyanúgy fel lehet tenni a vincsire, mint az ST verziót (annakidején ezt meg is cselekdtük, feltettük a TT-re... villámgyors lett!). Összefoglalva az egészet, az Ishar Falcon-verziója lényegében megegyezik az ST verzióval, a képeken csiszoltak egy kicsit, s a hangot is a Falcon hardware kelti életre. Ennyi. Kevanaar legyen veletek!

Lord Chaos



CIVILIZATION

(eposz)
folytatás

i., A karaván opciói: más városba lépve kereskedelmi útvonalat építhetünk ki (Trade Route), saját városban pedig a karaván besegíthet az épülő világ csodájának a költségeibe, feltéve, ha ott éppen egy ilyen építmény készül. A világ csodáiról bővebben a városnál lesz szó.

3., **ADVISORS:** Ez a menü tartalmazza a civilizációnk egyes részterületeinek állásait.

a., *City Status:* felsorolja a városainkat, bemutatja azok gazdasági-pénzügyi helyzetét, valamint azt, hogy éppen mit készítenek ott (pl. könyvtárat, katapultot, vagy éppen egy világ csodáját), és mennyi van még hátra az elkészültéig.

b., *Military Advisor:* ez két részből áll. Először bemutatja, milyen katonai egységeink vannak illetve készülnek. Majd a második kép a harcban elesett egységeink, valamint az általunk elpusztított ellenséges egységek számát mutatja, az adott civilizáció színe szerint (pl. a kékek a germánok).

c., *Intelligence Advisor:* a követségek információit tartalmazza. Egyes, velünk diplomáciai kapcsolatot fenntartó államokról bővebb infót is lehet kérni.

d., *Attitude Advisor:* azt mutatja, városaink lakói közül hányan boldogtalanok (Unhappy), hányan elégedettek (Content), és hányan boldogok (Happy). Bővebben erről is a városoknál lesz szó, hiszen ez sokkal fontosabb, mintsem azt bárki is gondolná. Még zsarnoki uralom (Despotism) esetében is!

e., *Trade Advisor:* a kereskedelem és pénzügyek mutatója.

f., *Science Advisor:* ez a felfedezéseket és találmányokat sorolja fel, valamint azt is szemlélteti, mennyi ideig kell még tudósainknak kutatniuk az új cél eléréséhez.

4., **WORLD REPORTS:** az előzőekhez hasonló táblázatok, azzal a különbséggel, hogy itt nem saját helyzetünk, hanem a többi civilizációval való összehasonlításunk a feladat.

a., Wonders of the World: azok a világ csodái, amelyeket már vagy mi, vagy egy rivális állam felépített.

b., Top 5 Cities: a világ 5 legjobb városának ranglistája. Meghatározott szempontok szerint pontozza a városokat a gép, amelyeket az angol könyv egyértelműen leír. Most csak annyit, hogy a világ csodái számítanak a legtöbbet, tehát senki se csodálkozzon, ha egy rivális kisváros ugrik az élre csak azért, mert mondjuk függőkertet építettek benne.

c., Civilization Score: az előzőhöz hasonló, annál is összetettebb pontozás szerint értékeli a gép a teljesítményünket. A képernyő alján láthatjuk, hogy milyen távol állunk még a tökéletestől.

d., World Map: az általunk megismert világ térképe.

e., Spaceships: űrhajók. Erről majd később lesz szó, eleinte úgysem érint senkit. Én még a vasutat sem találtam fel...

f., Demographics: a legfontosabb statisztika. Az alábbi egységekből áll: Approval Rating (népszerűségi index), Population (a népesség száma), GNP (luxuscikkek + adók összessége), Manufactured Goods (az összes városunkban gyártott iparcikkek), Land Area (a befolyásunk alatti terület), Literacy (írástudók aránya), Disease (betegség, ennek leküzdésében segít az orvostudomány felfedezése, a magtár és a vízvezeték megépítése), Pollution (környezetszennyezés), Life Expectency (élettartam, az előző kettő függvényében alakul), Family Size (a családok átlagos mérete, a népszaporulatot mutatja), Military Service (katonai szolgálat időtartama, a katonák és a népesség aránya határozza meg), Annual Income (éves bevétel: adók és luxuscikkek, fejenként), Productivity (termelékenység: iparcikkek, termények, kereskedelmi egységek, fejenként).

5., CIVILOPEDIA: mozaikszó, a CIVILIZATION enciklopédiáját jelenti. Aki tud angolul, sokat segít neki a tájékozódásban. Sok felesleges információt is tartalmaz, ezért nem kívánok bővebben foglalkozni vele.

A képernyő felépítése:

A képernyő tetején találhatjuk a fent ismertetett menüket. Alatta a térkép dominál, pontosabban az a része, amelyet a világablakban (World Window), a bal felső sarokban az egér segítségével bejelöltünk.

A térképen láthatjuk az egységeinket, a városainkat, az utakat, vasutakat, a földrajzi és gazdasági egységeket (erdők, bányák stb.), valamint az ellenség látható (nem eltüntetett) csapatait. A bordó színű egységek a barbár hordákat jelölik, a házikók pedig kisebb jelentőségű, nem meghatározott nép által alapított településeket. Míg a barbárok megkeseríthetik az életünket (az én fővárosomat pl. kétszer is elfoglalták, a városfal ellenére is!), a kis házikókat könnyedén elfoglalhatjuk. Ilyenkor némi pénz is állhat a házhoz, olyasféle szöveg kíséretében, hogy "értékes fémre bukkantál". Az irányító billentyűknél láthatjuk majd, hogyan tudunk könnyen és gyorsan mozogni a térképen.

Rögtön a World Window alatt helyezkedik el a Palace Window. Ez nem más, mint a palotánk rajza. Minél nagyobb a palota, annál népszerűbbek és hatalmasabbak vagyunk (erre külön kitérek a játék menetének ismertetésénél).
Ezalatt található a Status Window, azaz a játék állása. Ez balról jobbra, felülről lefelé az alábbi információkat tartalmazza: a népesség száma, a dátum, egy kis villanykörte (ez az új találmány kifejlesztésének stádiumát szimbolizálja, ha fehér, akkor már közel jutottak a tudósok a megoldáshoz), a körte mellett, szennyezés esetén feltűnhet a nap (ennek a színe a felmelegedést szemlélteti, ez sajnos ma már tényleg létező probléma), az alsó sorban pedig a kincstár helyzete, valamint a pénz elosztásának arányai (luxuscikkadó-tudomány) kísérhetők figyelemmel.
A bal alsó sarokban látható az ún. Unit Identification Window, azaz az egység azonosítására szolgáló ablak. Ez a következőkről tájékoztat bennünket: az egység nemzetisége, jellege, státusza, mozgáslehetőségeinek száma, szülővárosa, valamint az általa elfoglalt terület típusa (erdő, óceán stb.). Ha egy négyzetben több egység is van, az éppen nem aktívan ikonjai is megtalálhatók rögtön a felsorolás alatt.

(folytatjuk)

Egy-két szó a Falcon030 felbontásairól

Midőn elkezded olvasni eme írást, ne feledkezz meg egy imát mondani Monarakh magiszteréhez, a nagy Cholerhez, ki tudásának egy morzsáját átnyújtotta nekem, s így tolmácsolhatom nektek!! Nos, elöljáróban elmondanám, a Falcon videohardware-je tud kezelni ST monochrome, ST színes és VGA monitorokat, TV-t. Tehát ettől függ milyen felbontásokat használhatunk. Például, ha a gépre ST monochrome monitort dugunk, akkor csak az ST 640x400-as felbontást használhatjuk ... Az RGB-monitoroknak (ST color) és a TV-nek megegyezik a felbontáskészlete. Overscan és interlace csak RGB-ken van! Most nézzük meg, hogyan kell beállítani egy felbontást Falconon: a felbontásváltás ki lett rugdosva a Set Preferences jól megszokott menüjéből, helyette kapott egy új menüpontot. A vár, melynek neve... Set Video... (Itt valószínűleg a szerző szívinfarktust kapott...) Nos, ha valaki arra vetemedik, hogy alkalmazzon egy DubbaClick_ eljárást ezen a menün, akkor kap egy ízlésesen elkészített dialog boxot 4 személyre, körettel tálalva (s mindez csak 499!...). Itten a jobbak azonnal megtalálják az újabb menüpontokat! Az első pontban beállíthatjuk a színmennyiséget, melyet használni akarunk. (Naná, hogy Truecolort !) Választási lehetőségek: 2 (hurrr), 4 (na...), 16 (hmmm...), 256 (yeahh...), Truecolor (Viva, viva). Miután mindenki beállította a Truecolort, megyünk tovább. Itten van egy újabb menüpont, melynek neve: Column mode. Ez már egészen jól hangzik! Itt beállíthatunk 40, illetve 80 column-ot! Így már mindenki érti, helyes! Na, legyen ma gyereknap, elmagyarázom a gyengébbeknek, mi is volt ez! A column jelentése vajk nyelven:oszlop (na, rémlik valami?). A 40 column tehát 40 oszlopot jelent, azaz 320 pixelt soronként! .. Ne, ne, elég az éljenzésből! A 80 column pedig 320 + 320 = 640 pixelt (Huhh, egészen megizzadtam ebben a számolásban.)! A következő menüpontot két részben tárgyalom, harmadfokon:

VGA: Line-doubling (= sorduplázás)
Ha bekapcsoltad, nyertél 480 sort, ha nem, akkor csak 240 pixelt (az ÁFÁ-t nem tartalmazzák...)

RGB: Interlace (=interlace (na, ki gondolta volna?))
Ha bekapcsolod, 400 sor lesz jogos tulajdonod, persze interlace-ben, tehát az egesz Kép Ernő úgy remeg majd, mint egy puding. Ha nem kapcsolod be, akkor sorry, és csak 200 pixeled lesz ... Az utolsó, nagy fejtörést okozó menüpontot ajánlom nosztalgiázó Atarisoknak, itt ugyanis ST-kompatibilis felbontásokat állíthatunk be pixelre, színre, palettára pontosan! A boxban helyet kapott még egy 'Ok' és egy 'Cancel' gomb, de erről nem nyilatkozhatom, akit érdekel, forduljon ügyvédemhez! 3.1415927-hentetőül lássunk egy gatyábarázott táblát a felbontásokról:

40 oszlop mód

4 szín, normál, TV:	320×200
16 szín, normál, TV:	320×200
256 szín, normál, TV:	320×200
Truecolor, normál, TV:	320×200
4 szín, interlace, TV:	320×400
16 szín, interlace, TV:	320×400
256 szín, interlace, TV:	320×400
Truecolor, interlace, TV:	320×400
4 szín, normál, VGA:	320×480
16 szín, normál, VGA:	320×480
256 szín, normál, VGA:	320×480
Truecolor, normál, VGA:	320×480
4 szín, sorduplázás, VGA:	320×240
16 szín, sorduplázás, VGA:	320×240
256 szín, sorduplázás, VGA:	320×240
Truecolor, sorduplázás, VGA:	320×240

80 oszlop mód

2 szin, normál, TV:	640×200
4 szín, normál, TV:	640×200
16 szín, normál, TV:	640×200
256 szín, normál, TV:	640×200
Truecolor, normál, TV:	640×200
4 szín, interlace, TV:	640×400
16 szín, interlace, TV:	640×400
256 szín, interlace, TV:	640×400
Truecolor, interlace, TV:	640×400
2 szín, normál, VGA:	640×480
4 szín, normál, VGA:	640×480
16 szín, normál, VGA:	640×480
256 szín, normál, VGA:	640×480
4 szín, sorduplázás, VGA:	640×240
16 szín, sorduplázás, VGA:	640×240
256 szín, sorduplázás, VGA:	640×240

A 2-től a 256-ig a színek bitplanesen értendők, a Truecolor meg nem (erről később többet...), és overscan-ben a 640 pixel/sor 768 pixel/sor, ebből következik, hogy 320-ból 384 lesz! Most lássuk, s lássuk, hogy is néznek ki bitplane-k:

Mód	Felbontás	Bitplanek	Színek	Paletta
ST LOW	320x200	4	16	4096
ST MED	640x200	2	4	4096
ST HIGH	640x400	1	2	4096
True Color	640x480	8	256	262144
	320x200	15bpp	32768*	-
	320x200	16bpp	65536**	-

Megjegyzések:
* itt egy pont színét egy word határozza meg:

RRRRRGGGGGXBBBBB (R=red G=green B=blue)
az X fedőneve overlay-bit
(legalábbis ezt mondta!)
ami videofeliratozásnál és egyéb F/X-nel használatos...

** ... szintén word (lásd a *-ot!)

RRRRRGGGGGGBBBBB (Igen, jól látjátok, a spenótból 1 bittel több van ...) Mellesleg azt csiripelik a sólymok, hogy ezt a módot a VDI nem támogatja, itt mindenki azt csinál, amit bír, s amit mer!

Nos, 1előre ennyit a felbontásokról, itten vége a mesének, boldogan élnek amíg meg nem halnak... A legközelebbi viszontőrületig sziasztok:

Lord Chaos

Ui.: Tesztelgetjük Falconon a POV-ot, ami egy közismerten extra raytracer. Hmmm, egészen jó... Már MegaSTe-n hajlandó volt nekiállni egy képet kiszámolni, amit 486-os PC-n 4 mega mellett csak swapfile-lal volt hajlandó! Azok a ray-képek, amelyeket a GURU Atari rovataiban láthattatok, szintén ezzel a fenomenális raytracerrel készültek.

PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

LORD CHAOS
CIKKÉVEL KAPCSOLATBAN

Kedves Barátaim!
Van szerencsém bejelenteni, hogy az ATARI rovat egyszemélyes szerkesztőbizottsága (vagyis én) szenzációs nyereményakciót hirdet meg.
Mindazon személyek között, akik
1. hajlandóak LORD CHAOS részére egy darab használt (vagy új) magyar ékezetes szövegszerkesztő programot (esetleg keyboard-átdefiniálót) küldeni (ATARI vagy PC-verzió) vagy
2. hajlandóak a jövőben helyettem magyarítani LORD CHAOS ékezetlen cikkeit

1 db ATARI feliratú horgászsapkát sorsolok ki

Beküldési határidő: minél előbb!!!
Jelige: "Elegem van!!!!!!"

(Szőke Szabolcs)

MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE

MIDI ROVAT

Cubase V2.0

Hello !

A megszokott jópofizások helyett, most vágjunk bele a közepébe. Egyrészt nagyon klassz idő van, mással is kell foglalkozni, másrészt a téma szinte kimeríthetetlen.

Az előző részben taglaltak ismeretetében már készíthetünk egyszerűbb felvételt. Real-time (élőben történő) felvételkor az aktuális sávon egy rúd jelenik meg. Ettől még senki nem ijedt meg, nem is fenyegetésnek szánták, mint inkább annak, hogy szerkesztési műveleteket végezhessünk vele.

Ennek egyik lehetősége a - jobb egérgomb nyomvatartásával előhívható - Toolbox (szerszámosláda) használata, melyben igen hasznos eszközök találhatók:

- nyilacska

alaphelyzet, a részek (part-ok) kiválasztására, mozgatására való

- racska

a részek törléséhez

- macska (match-Q)

egy korábban felvett rész pontosítását felhasználva pontosíthatunk egy másik részt

- olló

a részek feldarabolására szolgál, így azok már külön kezelendők

- nagyító

egy rudacskán belül található hangok egyesével megszólaltathatók a kívánt ponton történő gombmegnyomással

- cerka

a részek meghosszabbítására, illetve lerövidítésére való

- mute-X

a kívánt part letiltását, és engedélyezését végzi

- ragasztó

a szétszabdalt részek összeragaszthatók, ha a ragasztási ponttól balra eső részen nyomjuk ki a tubusból

A PULL DOWN MENÜK

EDIT menü

UNDO
Az utolsó elvégzett munkafázis e funkció segítségével visszacsinálható. Az utolsó fázis a funkció mellett megjelenik. Továbbá lehetőség van a visszacsinálás visszacsinálására is (ReDo).

CUT
A kiválasztott rész(eke)t az arrange ablakból kivágja és egy köztestárolóba helyezi.

PASTE
A köztestárban lévő dolgot - az pillanatnyi kurzorállástól - visszamásolja az ablakba.

DELETE
Részek törlésére.

SELECT ALL
Mindent kiválaszt.

COPY TO PHRASE
Ez egy izgalmas dolog, ami a kívánt részt egy speckó helyre másolja, de erről majd később.

INFO
A kiválasztott részre (ha nincs semmi kiválasztva, akkor az illető sávra) vonatkozólag egy információs ablakot nyit, melyben a különböző paraméterek mellett bizonyos letiltások is beállíthatók (FILTER).

NOTEPAD
Megjegyzések, dalszövegek, versikék, viccek tárolására alkalmas szövegtároló, melynek tartalma a nótával együtt kimenthető.

STRUCTURE menü

CREATE TRACK
Új sáv létrehozása.

GLOBAL CUT
Ez a parancs az összes sávon kivág egy részt a dalból, mintha egy képzeletbeli szalagból tenné azt, majd bemásolja a köztestárba. (A letiltott részeket a funkció nem érinti.)

GLOBAL INSERT
Az előzőleg bemásolt darabot beszúrja a kurzor pozíciójától.

GLOBAL SPLIT
Egy drasztikus vágást ejt az összes sávon a bal és jobb lokátorok pozíciójánál.

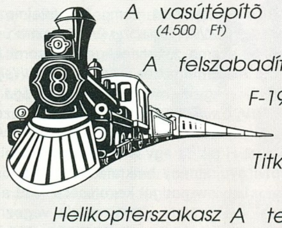
REMIX TRACK
Ha több felvett rész más-más sávon, de ugyanazon a MIDI-csatornán szól, e parancs segítségével összetömöríthető egyetlen résszé.

Folyt. köv.

Chris

MICRO PROSE™

szimulációs játékszoftverek



A vasútépítő (4.500 Ft)

Civilizáció (4.500 Ft)

A felszabadító (4.500 Ft)

F-19 lopakodó (4.500 Ft)

Titkos ügynök (4.500 Ft)

Helikopterszakasz (4.500 Ft)

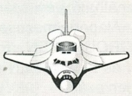
A tengeralattjáró (4.500 Ft)

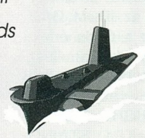
Rex Nebular (4.950 Ft)

Golf (4.950 Ft)

Darklands (4.950 Ft)

A.T.A.C. (4.950 Ft)





A fenti árak az ÁFÁ-t is tartalmazzák!

A MicroProse szimulációs játékprogramok kizárólagos magyarországi forgalmazója:

Budapest XIII. Jászai M. tér 5.
Tel: 111-5468, 131-6536

Digitrade® KERESKEDELMI ÉS KÉPVISELETI Kft.

1113 Bp., Laufenauer u.10. T: 165-8786 T+F: 166-1734
7634 Pécs, Cseralja u. 17. T+F: (72)26974



FEFO

386SX-33 MHz számítógép: 53.800,-Ft
1 MB RAM, 40 MB HDD, 14" Mono SVGA mon., 256 KB VGA kártya

386DX-40 MHz, C 128 KB számítógép: 92.800,-Ft
4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya, UPGRADE CPU-> 486-66-ig., + 1 db VESA L-BUSZ csatlakozó.

486DLC-40 MHz, C 256 KB számítógép: 113.800,-Ft
4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya

486DX-33 MHz, C 256 KB számítógép: 133.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

486DX-50 MHz, C 256 KB számítógép: 153.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

486DX2-66 MHz, C 256 KB számítógép: 163.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

A konfigurációk 1.2 MB FDD-t, BABY DIGIT házat, billentyűzetet és 2S/P/G kártyát is tartalmaznak.

HP nyomtatók széles választéka:

HP Laser Jet 4L nyomtató: 87.900,-Ft Új

HP Laser Jet 4 nyomtató: 184.000,-Ft

Az árak áfa nélkül értendők, készpénz fizetés mellett, 12 hónap garanciával.

CompArt KFT

Címünk megváltozott:

Budapest, István út 10

CA

Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

Tel.: 169-5155/35
Fax: 189-3623

Részlet fizetéses hitelakció:

IBM PC-re, Amigára, Comodorra, Éva 22% kamattal

Fantasztikus árak! Kérjük telefonáljon!

50.000 Ft után

12 hónapra 5.100 Ft/hó törlesztés
18 hónapra 3.600 Ft/hó törlesztés
24 hónapra 3.000 Ft/hó törlesztés

Érdeklődjön a feltételekről! Telefonáljon!

- Winchesterek 10.000 Ft-tól + ÁFA
- AT486 alaplapok 15.000 Ft-tól + ÁFA
- Használt Amiga 600 eladó! (Bemutató gép volt)

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák! Vásárlás előtt kérjük, telefonon egyeztessen velünk!
Üzletünkben számítógép és videoszervíz is működik, elromlott gépét garanciával megjavítjuk.
Figyelem! Új üzletünk nyílik a XI. Bocskai u. 26-ban!

A Rendszerbarát

Legutóbb a screen-megnyitás módozataival foglalkoztunk, most folytassuk ismerkedésünket az ablakokkal és a gadgetekkel.

AMIGADOS Release 2 compatible

Ha hasonlóan szeretnénk folytatni az ismerkedést mint az előző számban, akkor most az ablakokhoz tartozó tagok felsorolása következne, de ettől eltekintünk (mert OS3.0 alatt már 57 féle van és terjedelmünk továbbra is korlátozott). A később közlésre kerülő mintaprogramunkban csak az érthetőbbek fognak szerepelni.

Ellenben részletesebben ismertetésre kerül az OS2.0+ egyik legérdekesebb része, a gadtools.library és a kapcsolodó rutinok.

A gadtools által támogatott gadgetek:

Boolean-gadget: a legegyszerűbb gadget típus, két állapota van: aktív, ill. inaktív. TagItem: BUTTON_KIND. Értelmezett további tagitemek: *GA_Disabled* (V36) - engedélyezett-e?, *GA_Immediate* (V39) - az IDCM_GADGETDOWN esemény engedélyezése a button gadgetre (alapértelmezés: FALSE).

Checkbox-gadget: egyszerű on/off funkcióra szolgáló pipa (hasonlóan a menükben korábban megismerthez). TagItem: CHECKBOX_KIND. Értelmezett további tagitemek: *GA_Disabled* - hasonlóan az előzőhöz TRUE értéke tiltott állapotba állítja a gadgetet, *GTCB_Checked* (V36) - a checkbox kezdeti állapota, *GTCB_Scaled* (V39) - ha értéke TRUE, akkor az image a gadget szélességi és magassági adatához skálázodik. Egyébként a CHECKBOXWIDTH és CHECKBOXHEIGH értéke kerül felhasználásra.

Cycle-gadget: több lehetőség közül történő választásra szolgál. TagItem: CYCLE_KIND. Értelmezett további tagitemek: *GA_Disabled* (V37) - azonos jelentésű az előzőekhez, *GTCY_Labels* (V36) - pointer egy NULL-lal végződő string tömbre, melyben a választáshoz tartozó szövegek találhatók. E tagitem használata kötelezően szükséges. *GTCY_Active* (V36) annak az elemnek a sorszáma, mely legelőször kirajzolásra kerül (kezdőállapot), alapértelmezése 0 (ha nincs megadva).

Integer-gadget: egy egész szám beadására szolgál. TagItem: INTEGER_KIND. Értelmezett további tagitemek: *GA_Disabled* (V36), *GA_Immediate* (V39) - azonos jelentésűek, *GA_TabCycle* (V37) - TRUE értéke engedélyezi a TAB ill. SHIFT-TAB billentyűket, mellyel az előző, ill. következő gadgetre lehet átlépni. Alapértelmezése TRUE, ellentétben az intuition string gadgetjével, melynél az alapértelmezés FALSE. *GTIN_Number* (V36) - egy LONG érték, mely a gadget kezdeti tartalmát adja meg. *GTIN_MaxChars* (V36) - egy UWORD érték, mely a megadható maximális számjegyek számát adja meg, alapértelmezés 10. *GTIN_EditHook* (V37) - egy (struct Hook *) pointer, mely egy felhasználó által írt szerkesztő rutint ad meg. Alapértelmezés NULL. *STRINGA_ExitHelp* (V37) - A HELP billentyű lenyomásával is elhagyható az integer gadget, az IDCM_GADGETUP esemény mellett a Code értéke 0x5F (a help rawkey kódja) lesz. *STRINGA_Justification* (V37) - a gadget tartalmának igazítását adja meg: STRINGLEFT, STRINGRIGHT, STRINGCENTER. Alapértelmezés a STRINGLEFT. *STRINGA_ReplaceMode* (V37) - ha értéke TRUE, akkor a beírt karakterek felülírják a gadget korábbi tartalmát. Alapértelmezés FALSE, azaz a karakterek beszúrásra kerülnek (insert mode).

Listview-Gadget: egy lista scrollozására szolgál. TagItem: LISTVIEW_KIND. *GA_Disabled* (V39) - letiltás, alapértelmezés FALSE. *GTLV_Top* (V36) - az első (felül) látható item. Alapételmezése 0. *GTLV_MakeVisible* (V39) - szintén egy WORD érték, mely megadása estén felül írja a GTL_Top-ot. Annak az itemnek a számát adja meg, mely minimális scrollozással a látható tartományba mozgatható. *GTLV_Labels* (V36) - (struct List *) mutató, melyhez tartozó List sruktúrák ln_Name mezői kerülnek kijelzésre a listview-gadgetben. *GTLV_ReadOnly* (V36) - ha értéke TRUE, akkor a listview csak olvasható. Alapértelmezése FALSE. *GTLV_ScroolWidth* (V36) - az UWORD a listview-gadget szélességét adja meg, alapértelmezése 16. *GTLV_ShowSelected* (V36) - egy (struct Gadget *) mutató. Ha értéke NULL, akkor a kiválaszott item kiíródik a listview gadget alá (V36), vagy kiemelt háttérszínnel kerül kijelzésre (V39). Ha értéke nem NULL, akkor egy előzőleg létrehozott STRING_KIND típusú gadgetre mutató pointernek kell lennie, mely a kiválasztott item szerkeszthető kijelzésére szolgál. Ha a tag nincs megadva, akkor a kiválaszott item nem kerül megjelölésre. *GTLV_Selected* (V36) - a kiválaszott item sorszáma, vagy ~0, ha nincs kiválasztott item. Alapértelmezés ~0. *LAYOUTA_Spacing* (V36) - extra üres sorok száma a listview-gadget sorai között. Alapértelmezés 0. *GTLV_ItemHeight* (V39) - egy item pontos magassága. A *GTLV_CallBack* rendering hook használata esetén haszos. *GTLV_CallBack* - (sruct Hook *) egy a felhasználó által írt rutin gyűjtémény beiktatásának lehetősége a listview-gadget kezelésére. V39 alatt csak az itemek újrarajzolását végezheti felhasználó által definiált rutin. Minden egyéb feladatot ismeretlenként kell visszaadni (LVCB_UNKNOWN) az operációs rendszernek. *GTLV_MaxPen* (V39) - A maximálisan használható pen szám a callback rutinban. Alapértelmezése a TEXTPEN, BACKGROUNDPEN, FILLPEN, TEXTFILLPEN és BLOCKPEN által használt maximális pen szám.

Mx-gadget: egymást kölcsönösen kizáró ún. rádió gombok. TagItem: MX_KIND. *GA_Disabled* (V39) - engedélyezés-letiltás vezérlése. *GTMX_Labels* (V36) - e kötelezően megadandó tag egy pointer a NULL-lal záródó string tömbre, mely a kiírásra kerülő választási lehetőség megnevezését tartalmazzák. *GTMX_Active* (V36) - a kezdetben aktív item sorszáma, alapértelmezés 0. *GTMX_Spacing* (V36) - az egyes sorok közötti távolság megnövelésére szolgál, értéke a font magasságához adódik hozzá, hogy biztosítsa a szükséges vertikális eltolást. Alapértéke 1. *GTMX_Scaled* (V39) - a gadget image méretének skálálzására szolgál. Egyébként a fix (MXWIDTH és MXHEIGHT) méretben kerül kijelzésre. Alapértelmezése FALSE, azaz nincs skálázás. *GTMX_TitlePlace* (V39) - a PLACETEXT_LEFT, PLACETEXT_RIGHT, PLACETEXT_ABOVE és PLACETEXT_BELOW közül az egyik, mely megadja, hogy a NewGadget.ng_GadgetText mező tartalma hovákerüljön kijelzésre. A tag használat nélkül a mező tartalmát az MX_KIND gadget figyelmen kívül hagyja. *LAYOUTA_Spacing* (V36) - csak kompatibilitási célokból, helyette a GTMX_Spacing használata javasolt. Az MX gadgetek közötti helyet adja meg pixelekben. Az alapértéke FontHeight-8, ami 0 a 8 pont magas fontokat használók esetén.

Number-gadget: csak olvasható numerikus gadget. TagItem: NUMBER_KIND. *GTNM_Number* (V36) - egy

előjeles long, mely kijelzésre kerül. *GTNM_Border* (V36) - TRUE értéke estetén egy keretet rajzol a gadget körül. *GTNM_FrontPen* (V39) - a szám kiírásához használt pen. Alapértelmezés DrawInfo->dri_Pens[TEXTPEN]. *GTNM_BackPen* (V39) - a szám hátterének színe. Alapértelmezésnél a háttér változatlan marad. *GTNM_Justification* (V39) - a szám helyzetét adja meg a gadget boxban: GTJ_LEFT, GTJ_RIGHT és GTJ_CENTER jelenti a balra, jobbra ill. a középre igazítást. Alapértelmezés a balra igazítás. *GTNM_Format* (V39) - a szám kiírásához használt C-stílusú formátum vezérlő string. A kiíráshoz a RawDoFmt() exec rutin kerül meghívásra. Alapértelmezés a "%ld", a long modifier használata szükséges. *GTNM_MaxNumberLen* (V39) - a maximális karakterszám (alapértelmezés 10), a záró NULL karaktert is beleértve. *GTNM_Clipped* (V39) - meghatározza, hogy a szöveg vágásra kerüljön-e a gadget méreteivel meghatározott helyen. Alapértelmezés keret nélküli gadgeteknél FALSE, keretes gadgeteknél TRUE.

Palette-gadget: színválasztó gadget. TagItem: PALETTE_KIND. *GA_Disabled* (V36) - TRUE értéknél a gadget nem engedélyezett. *GTPA_Depth* (V36) - a paletta bitplane-jeinek száma. Alapértelmezés 1. *GTPA_Color* (V36) - a kezdetben kiválasztott szín száma. Alapértelmezés 1. *GTPA_ColorOffset* (V36) - a palettában használt első szín. Alapértelmezés 0. *GTPA_IndicatorWidth* (V36) - az aktuális színt mutató felület szélessége, ha kijelezni kívánjuk a palettától balra. *GTPA_IndicatorHeight* (V36) - az aktuális színt mutató felület magassága, ha kijelezni kívántjuk a paletta felett. *GTPA_ColorTable* (V39) - mutató azon pen számok táblázatára, melyeket szerkeszthetővé kívánunk tenni. A táblázatnak annyi bejegyzést kell tartalmazni, ahány szín található a palette gadgetben. Alapértelmezés a NULL, ami egy az egy megfeleltetést okoz a pen számokhoz. *GTPA_NumColors* (V39) - a kijelzésre kerülő színek száma. Ez a tag felülírja a GTPA_Depth-tel megadott értéket és lehetővé teszi nem csak 2 hatványa értékű szín szám szerkesztését. Alapértelmezés 2.

Scroller-gadget: tömbök és listák scrollozására szolgál. TagItem: SCROLLER_KIND. *GA_Disabled* (V36) - TRUE értékénél a gadget nem működtethető, alapértelemezése FALSE. *GA_RelVerify* (V36) - a scroller IDCM_GADGETUP eseményt jelez minden elengedésekor, alapértelmezés FALSE. *GA_Immediate* (V36) - a scroller IDCM_GADGETDOWN eseményt jelez minden lenyomásakor, alapértelmezés FALSE. *GTSC_Top* (V36) - legelső látható sor, alapértelmezés 0. *GTSC_Total* (V36) - az összes sorok száma, alapértelmezés 0. *GTSC_Visible* (V36) - a látható sorok száma, alapértelmezés 2. *GTSC_Arrows* (V36) - a megadott érték a nyíl(gomb) szélessége lesz horizontális scrollernél, ill. magasság vertikálisnál. A másik méret igazodni fog a teljes gadget méreteihez. *PGA_Freedom* (V36) - meghatározza, hogy a scroller vertikális vagy horizontális. Értéke LORIENT_VERT, ill. LORIENT_HORIZ lehet, alapértelmezése LORIENT_VERT.

Slider-gadget: szint vagy intenzitás kijelzésére. TagItem: SLIDER_KIND. *GA_Disabled* (V36) - TRUE értékével a gadget működése tiltható, alapértelmezés FALSE. *GA_RelVerify* (V36) - minden elengedésekor IDCM_GADGETUP eseményt jelez, alapértelmezés FALSE. *GA_Immediate* (V36) - minden lenyomáskor IDCM_GADGETDOWN eseményt jelez, alapértelmezés FALSE. *GTSL_Min* (V36) - a slider minimum értéke, alapértelmezés 0. *GTSL_Max* (V36) - a slider maximum értéke, alapértelmezés 15. *GTSL_Level* (V36) - a slider aktuális értéke, alapértelmezése 0. *GTSL_MaxLevelLen* (V36) - a gadget belsejében kiírásra kerülő karakterek maximális száma. Alapértelmezése 2. *GTSL_LevelFormat* (V36) - a szint kiírásához használt C-stílusú formátumvezérlő string. A kiíráshoz a RawDoFmt() exec rutin kerül meghívásra. Alapértelmezés a "%ld", a long modifier használata szükséges. *GTSL_LevelPlace* (V36) - megadja, hogy a numerikusan kiírt szintérték a scrollertől balra, jobbra, alatta vagy felette helyezkedjen el: PLACETEXT_LEFT, PLACETEXT_RIGHT, PLACETEXT_ABOVE, vagy PLACETEXT_BELOW. Alapértelmezés a PLACETEXT_LEFT. *GTSL_DispFunc* (V36) - egy (LONG (*function)(stuct Gadget *, WORD)) típusú függvény pointer, mely függvényét a numerikus érték kiszámolására használja. *GTSL_MaxPixelLen* (V39) - az érték kijelzésére használt maximális pontszám. Használata akkor célszerű, ha kijelzés proporcionális fontokkal történik. Alapértelmezése: FontWidth * MaxLevelLen. *GTSL_Justification* (V39) - az érték helyzetét adja meg a számára lefoglalt helyhez képest: GTJ_LEFT, GTJ_RIGHT és GTJ_CENTER jelenti a balra, jobbra ill. a középre igazítást. Alapértelmezés a balra igazítás. *PGA_Freedom* (V36) - meghatározza, hogy a slider vertikális vagy horizontális. Értéke LORIENT_VERT, ill. LORIENT_HORIZ lehet, alapértelmezése LORIENT_VERT.

String-gadget: szöveg beviteli és szerkesztési feladatokra. TagItem: STRING_KIND. *GA_Disabled* (V36) - TRUE értékénél a gadget nem működtethető. Alapértelmezés FALSE. *GA_Immediate* (V39) - minden aktivizáláskor IDCM_GADGETDOWN eseményt jelez, alapértelmezés FALSE. *GA_TabCycle* (V37) - TRUE értéke engedélyezi a TAB, ill. SHIFT-TAB billentyűket, mellyel az előző, ill. következő gadgetre lehet átlépni. Alapértelmezése TRUE, ellentétben az intuition string gadgetjével, melynél az alapértelmezés FALSE. *GTST_String* (V36) - a gadget kezdeti tartalmára mutató pointer, vagy NULL, ha a gadget üres. Ez utóbbi az alapértelmezés is. *GTST_MaxChars* (V36) - a string gadget által elfogadható karakterek maximális száma. *GTST_EditHook* (V37) - egy (struct Hook *) pointer, mely felhasználói szerkesztőrutinra mutat (StringExtend->EditHook). A library automatikusan fogja a StringExtend->WorkBuffer lefoglalását elvégezni. *STRINGA_ExitHelp* (V37) - a HELP billentyű lenyomásával is elhagyható a string gadget, az IDCM_GADGETUP esemény mellett a Code értéke 0x5F (a help rawkey kódja) lesz. *STRINGA_Justification* (V37) - a gadget tartalmának igazítását adja meg: STRINGLEFT, STRINGRIGHT vagy STRINGCENTER. Alapértelmezés a STRINGLEFT. *STRINGA_ReplaceMode* (V37) - ha értéke TRUE, akkor a beírt karakterek felülírják a gadget korábbi tartalmát. Alapértelmezés FALSE, azaz a karakterek beszúrásra kerülnek (insert mode).

Mivel végére értünk a második oldalnak is, legközelebb folytatjuk text-gadget-tel és az ígért példaprogrammal.

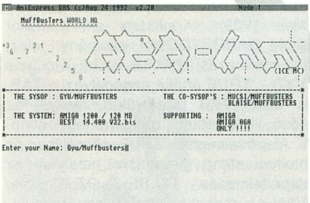
(JOCO)

BBS

AGA INN, az első magyar ELITE Amigás BBS

Sok szeretettel és tisztelettel köszöntöm a modem, ill. BBS rajongókat. Ahogy már Brazil barátom említette BBS-ekről szóló cikksorozatában, most az AGA INN nevű boardról fogok egy-két dolgot elárulni.

Hát hol is kezdjem... Talán ott, hogy mit is jelent az a kis kifejezés, hogy ELITE BBS. Ezt aránylag könnyű elmagyarázni: ELITE BBS az a board, amelyen a legfrissebb anyagok találhatóak, legyen az demo, utilityk, sőt játékok is. Minden olyan file, amit a scene előállít.



Például ma party van, mondjuk Portugáliában. Holnapra készen vannak a compilationok róla (democompo indulói, zenék, képek) és egy modemtrader (olyasvalaki, aki sok le-feltöltéssel tudja a file-okat mozgatni világszerte) máris tölti őket európai, ill. amerikai ELITE BBS-ekre. Ezzel a kis huszárvágással egyből sok-sok jogot szerez a letöltésre, és így máris beindult a körforgás. Az anyag pedig hot. Magyarán jöhet!

Most többen fanyaloghatnak, hogy csak a gyorsaság számít, a minőség pedig nem. Sajnos ez sokszor így is van. Én még ennyi szemetet az életben nem láttam, mint egynémely igazi ELITE BBS-en. De azért a sysopok (Sysop = rendszergazda) sem véletlenül csücsülnek ott a billentyűzet közelében! Ha véletlenül 2-3 naposnál régebbi anyagot tölt fel az ember, akkor azt bizony meg szokták keményen torolni. Csak összehasonlításképpen: egy levél, amiben új stuff van 3-4 nap alatt érkezik egy bármilyen nyugati országból Magyarországra. Mire én fel akarnám ezt az anyagot tölteni, már mindenütt fent van.

Magyarán szólva gyorsnak kell lenni! De azért, hogy igazán gyorsak lehessünk, bizony gyors modem kell. Egynémely ELITE BBS már 9.600 Baudon sem engedi be a szegény felhasználót, ajánlott 14.400 Bauddal hivogatni az ilyen BBS-eket. Ha pedig egészen véletlenül 16.800 Baudos modemünk van, az még jobb.

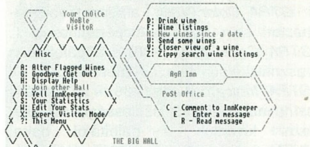
Amikor jelentkezünk befelé, az ilyen BBS-ek nagy része érdeklődik arról, honnan is szereztük ezt a számot, kiket tudunk megnevezni, akik garantálják, hogy nem vagyunk csalók, rendőrök, telefonosok stb... illetve milyen csapat tagjai vagyunk. Minden ilyen jellegű kérdésre érdemes őszintén válaszolni, mert vannak olyan sysopok, akik leellenőrzik a dolgot, és ha csaltunk, biza kitörölnek. Ha pedig nem vagyunk scene tagok, bénáskodunk a BBS-en és egy hónapos anyagokat töltögetünk fel, átnevezünk valamit, ..., akkor úgy kivágnak, hogy lábunk sem éri a földet. Nem véletlen, hogy egy ELITE BBS-nek általában jóval kevesebb felhasználója van, mint egy átlag magyar BBS-nek!

Hát az AGA INN is pont ilyen. Nyugati ELITE BBS-ek mintájára készült a design, a scene-n olyannyira elterjedt AmiExpress nevű BBS szoftverrel fut a rendszer. Az igaz, hogy ide a 2.400 Bauddal hívókat is beengedjük, de abban az esetben, ha ez akadályozza majd a fileforgalmat, sajnos korlátozni kell a lassú hívókat. A BBS-t egyébként a MUFFBUSTERS üzemelteti, a Sysop (Gyu) mellett Mucsi és Blaise is be-besegít.

Miért használunk AmiExpress-t, miért nem valami mást? Roppant egyszerű a válasz: a világon bárhol is hív az ember egy AmiExpress-sel működő BBS-t, mindenütt ugyanarra a gombnyomásra, ugyanaz történik. Nem történhet meg az, ami itthon: a sokfajta és különböző magyarítás miatt a magyar BBS-ek többségén hosszú percekig kell a menüpontokat böngészni, mire az ember rájön, milyen billentyűre mi történik. Az AmiExpress könnyen és gyorsan installálható, rengeteg utilityt rakhatunk fel hozzá, így bármit megcsinálhatunk. Szóval magyarán szólva tök jó! Létezik PC-s verziója is (PCExpress) ami az első igazán ELITE magyar PC-s BBS-en is fut. Ez a Lost Decade.

Mellesleg még annyit az AmiExpress-ről: én már elég sok ELITE BBS-ben jártam, de mindenütt ez a szoftver futott.

Szóval AGA INN: bejelentkezel. Elárulod a neved, honnan hívsz stb... elárulod honnan kaptad a számot, milyen csapat tagja vagy. Bejutsz az előszobába (ENTRANCE). Itt csak néhány dolgot lehet csinálni... kedvcsinálóként feltölthetsz a Sysopnak egy-két új stuffot, hátha gyorsabban engedélyezi a bejutást. Írhatsz levelet a Sysopnak, illetve próbálhatsz beszélgetni vele. Ha nincs ott, akkor általában 24 órát kell várni az engedélyezésre. Ha már bebocsájtást nyersz, a nagyterembe (THE BIG HALL) jutsz, ahol már az AGA INN (AGA kocsma, de egyébként szójáték az again - megint szóra) teljes nyüzsgésébe pottyansz. Itt már lehet lefel tölteni, leveleket irogatni mindenkinek stb. 1:3-as aránnyal folyik a file-forgalom. Magyarán: minden egyes feltöltött byteért hármat tölthetsz le, file szám korlátozása nélkül. Ha barátja vagy a sysopnak (azaz nekem), akkor kaphatsz kedvezőbb arányt, vagy akár el is tekinthetek ettől az arány dologtól. Másik terem, ami innen nyílik, a kiállítóterem (EXHIBITION ROOM), ahol gyönyörű 256 színű képek várnak arra, hogy AGA tulajdonosok megnézegessék őket. A jövőben újabb szekció megnyitása várható: ez lesz a szerkesztőségi szoba (REDACTION ROOM), azoknak, akik akár a GURU, akár az EQUALIZER részére szeretnének file-okat, cikkeket eljuttatni.



Többen kértek már tőlem filelistát az AGA INN-ről. Kéremszépen, itt nincs filelista! Egyszerű oka van: mivel az anyag két-három hét alatt teljesen kicserélődik, mire kinyomtatnám a listát és elterjeszteném, már rég nem az lenne fent, ami a listán van. Így inkább nem is csinálok filelistát. Természetesen az AGA INN fő profilja a legújabb demok, PD utilityk, zenelemezek stb. Azt hiszem, érdemes idecsörögni, főleg akkor, ha Amigátok van. (És bírja a telefonszámlátok.)

Azt hiszem ennyi szócséplés elég is. (Örültök, mi?) Várva hívásaitokat továbbra is marad őszinte hívetek az AGA INN sysopja,

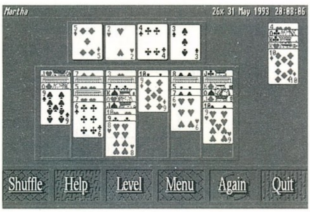
Gyu/Muffbusters

PD ZÓNA

Solitaire Sampler

Egy kis passziánsz

A passziánsz jellegű kártyajátékok kedvelőinek gyűjteménye egy újabb, csinos darabbal gyarapodhat. A program 5 féle kártyajátékot kínál a játékosnak: Carlton, Martha, Pas Seul, Slider, Poker Squares. Ezek között vannak egyszerűbb és bonyolultabb játékok is. Némelyikben a szerencse a domináns, másokban a gyakorlat.

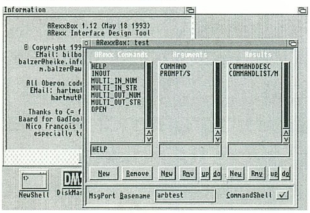


A program az AmigaLibDisk (Fish) sorozat 857. lemezén található. Aki kedvet kap további játékok kipróbálásához, megrendelheti a 15-15 játékból álló teljes változatot is.

ARexxBox 1.12

Egy újabb segítség

Megjelent egy újabb, a programozókat segítő program. A GadToolsBox-hoz hasonlóan ezzel is a program 'felülete' készíthető el, de esetünkben ezen az ARexx interface értendő.

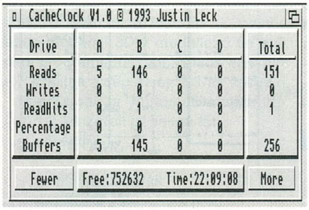


A program használatával egyszerűen(?) megoldható az ARexx-en keresztül hívható rutinok kialakítása: a program egy a User Interface Style Guide-nak megfelelő kialakítású felületet biztosít a külvilág felé, a programozónak csak a rutinok megírásával kell törödnie. A program C vagy Oberon nyelvű forráskódot generál a további feldolgozás számára.

CacheClock V1.0

Egy kis gyorsítás?

Akik gyakran használnak floppy-t (kik nem?), azok gyakran mérgelődnek azon, hogy a rendszer nem biztosít megfelelő cache programot. A cache céljára lefoglalt tár mérete az AddBuffers paranccsal növelhető, de csak a chip ram rovására. Másik kedvezőtlen tulajdonság, hogy a lefoglalt tárterület meghajtóhoz kapcsolódó.


CacheClock V1.0 © 1993 Justin Leck

Drive	A	B	C	D	Total
Reads	5	146	0	0	151
Writes	0	0	0	0	0
ReadHits	0	1	0	0	1
Percentage	0	0	0	0	
Buffers	5	145	0	0	256

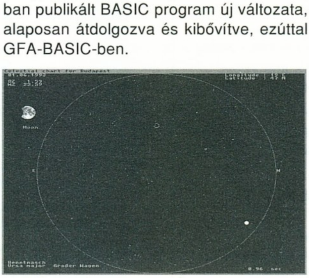
Fewer | Free:752632 | Time:22:09:08 | More

Ezen próbál segíteni a program, mely ezenkívül még szabad memória és pontos idő kijelzést is biztosít, ha nem vagyunk kíváncsiak a részletes cache információkra, akkor az ablak egyetlen fejléccé kicsinyíthető, melyről a memória- és időadatok olvashatók le.

Planetarium 1.13i

Csillagok, bolygók stb.

Egy régi, a C64 Magazin 5/85 számában publikált BASIC program új változata, alaposan átdolgozva és kibővítve, ezúttal GFA-BASIC-ben.

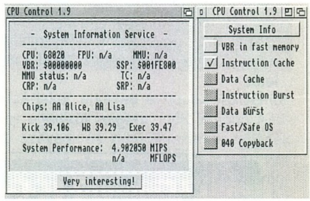


Akik érdeklődnek egy kicsit a csillagos ég után, megkereshetik a legfényesebb csillagokat és csillagképeket. Ez utóbbiak azonosításához a program együtt kezeli az 'összetartozó' csillagokat. A program képes a Föld minden pontjáról látható csillagos égbolt kirajzolására.

CPU-Control 1.9

00, 10, 20, 30, 40, ...

Ez a CPU parancs egy újabb megvalósítása, ezúttal grafikus kezelői felülettel együtt. A megszokott lehetőségeken kívül két további szolgáltatást is nyújt: a VBR (Vector Base Register) áthelyezése a fast-ram-ba, mely jelentősen felgyorsítja az összes trap/interrupt hívást. Másik szolgáltatásként a beállított opciók hatása mérhető is: a program beépített MIPS és MFLOPS mérő rutint is tartalmaz.



A program CLI-ből, paraméterezetten is indítható, így nincs akadálya pl. User-Startup-ba történő beépítésének.

MutliUser FileSystem

Többfelhasználós rendszer

A múlt héten a húgod (egy hiba folytán) letörölte a 20 MB-os GIF képgyűjteményedet és szeretnéd, hogy legközelebb ne történhessen meg, akkor a megoldás a MultiUser FileSystem.

A MultiUser FileSystem lehetővé teszi egy *IX-szerű környezet kialakítását, ahol több felhasználó dolgozik együtt harmonikusan, nem tudják törölni egymás file-jait és nem olvashatják egymás szerelmes leveleit (ha valaki azokat is szövegszerkesztővel írja) stb.

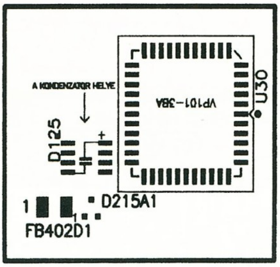
(JOCO)

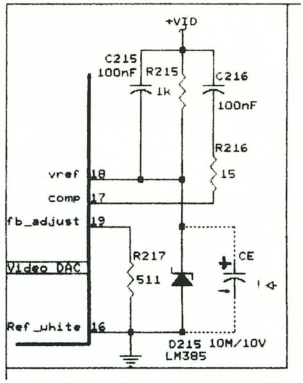
Képvillogás Amiga1200-on?

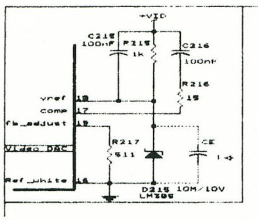
Képvillogás floppy működés esetén

Ez a hibajelenség nem minden A1200-as gépen és nem minden monitoron jelentkezik. A villogást az okozza, hogy a floppy működéskor szakaszosan terheli a tápfeszültséget, és erről a tápfeszültségről működnek a video áramkörök, amelyek eléggé érzékenyek a feszültségek legkissebb változásaira. Különösen igaz ez a video 24 bites digital-analog konverterére (U30). Ennek az IC-nek külső referencia feszültségre van szüksége, és mivel ezt az előbb említett floppy-tól zavart tápfeszültségből állítja elő a gép, szükség van némi szűrésre. Ezt a szűrést egy 1-10 mikro farad-os kondenzátorral lehet megoldani, ez a kapcsolási rajzon a CE jelöléssel van ellátva. Ez párhuzamosan kapcsolódna egy zéner diódával, amit a Commodore szokásához híven kihagyobb a gépből. Ennek helyére lehet berakni a CE kondenzátort polaritás helyesen. Az alkatrész beszerelésére vállalkozóknak csak egyet tudok tanácsolni, hogy nagyon figyelmesen végezzék el a műveletet.

Régius Kornél







A EUROPE nevű angol cég fejlesztési irodát nyit Budapesten. A cél: csúcs minőségű PC, PC CD-ROM, esetleg SEGA játékok kivitelezése. Olyan programozók, grafikusok jelentkezését várjuk, akik vállalkoznának nemzetközi színvonalú programok kivitelezésére. A pályázati anyagok leadási határideje: 1993. augusztus 1. Programozók több kisebb programmal, esetleg látványos, gyors rutinokkal jelentkezzenek. A grafikusok papírrajzokkal, festményekkel pályázhatnak, számítógépes grafikák nem feltételei a jelentkezésnek. Ha érdekelne ilyen főállású munka, küldd el a rövid önéletrajzodat a Budapest, 1399 Pf: 701/765-re.

Scenery 4.0
Vista Pro verő ?

Az amerikai Natural Graphics cég bejelentette a Scenery Animator tájgenerátor program új verzióját, a v4.0-át. A Vista Professional nagy ellenfele ezzel az új változattal úgy tűnik, ismét átvette a vezetést.

Az újdonságok:

- Videoscape 3D formátumú 3D-s alakzatok betöltése és elhelyezése a tájban
- AGA chip-set teljes körű támogatása, HAM8-as képek generálása
- A fákat pontosan, külön-külön is elhelyezhetjük a tájban
- A térkép max. 512000* nagyításban szemlélhető, a pontos fa elhelyezés érdekében
- A kétszer gyorsabb preview kép számítás a főképernyőn
- A betöltött 3D-s tárgyak átméretezhetők, elforgathatók
- Új "Night" opció, amely az éjszakai égboltra valós adatok alapján csillagokat generál
- Simább kamera mozgatás
- Javított kamera beállítás a főképernyőn

A program június elején jelenik meg, ára $99. A korábbi változatok használói $35-ért juthatnak a 4.0-áshoz. A Vista Pro felhasználók pedig 'kedvezményesen' $40-ért.

Natural Graphics
4603 Slate Court, Rocklin,
CA 95677
Tel.: 00/1-916/624-1436
Fax : 00/1-916/24-1406.

Betűk CD-n
1000 betűkészlet

Az amerikai Soft-Logic, a Pagestream kiadója egy igazi csemegével jelentkezett, melynek neve Serials Typecollection. Ez nem más, mint egy ISO-9660-as formátumú CD-ROM, amelyen 1000 Postscript Type 1-es formátumú betűkészlet található (a biztonság, na és persze a PC felhasználók kedvéért mindezek TrueType formátumban is megtalálhatók egy másik CD-n). A betűkészletek kiválóan együttműködnek a cég kiadványszerkesztő (PageStream) és struktúrált grafikai (Art Expression) programjaival.
Ára: $499.

Soft-Logik Publishing Corp.
11131 S. Towne Square,
Suite F, St. Louis, MO 63123
Tel.: 00/1-314/894-8608
Fax : 00/1-314/894-3280.

Aladdin 4D
v2.3

A GURU korábban már beszámolt az Adspec Programming Aladdin 4D nevű - érdekes módon - 3D-s modellező és animációs programjáról. Nos, június első heteiben szállítja a cég az új, 2.3-as változatot, amely csak a matematikai társprocesszorral felszerelt gépeken fut.

Az újdonságok:

- Új algoritmusú textúrák
- Új kép (textúra) ráfeszítési mód
- Más programokkal készült tárgyak importálásánál automatikus méretezés
- Négyszeres, ill. negyedképernyős képek készítése. A négyszeres felbontásnál minden egyes pixel helyén 4 pixelnyi információból áll össze a kép, az anti-aliasing érdekében
- 3D-s kinézet, 2.0-ás Workbench stílusban
- Új, forradalmi "árnyék gyorsítás" technológia bevezetése. Ez egy információvesztő eljárás, vagyis az árnyékok számítása nem tökéletesen pontos, de sokkal gyorsabb.
- Pontosabb gáz számítás
- Retina grafikus kártya támogatás

Upgrade árak, a v2.3-ra:
U.S.: $41.45
Canada/Mexico: 41.65
Európa: $45.00

Adspec Programming
P.O.Box 13, Salem
OH 44460 USA
Tel.: 00/1-216/337-3325
Fax : 00/1-216/337-1158

Új ASDG modul
Scanjet IIc

Az ASDG, a színes képfeldolgozás apostola elkészítette az utolsó hiányzó darabot az Art Department Professional scanner meghajtómoduljai közül.

Az egyetlen nagyobb scanner, amelyhez eddig nem volt meghajtóprogram, a HP Scanjet IIc volt. Nos, a programcsomag két részből áll: egy Loader modul az ADpro-hoz és egy különálló program a szabad memória méretét meghaladó tárigényű képek beolvasásához.

A scanner SCSI csatolón keresztül köthető az Amigára, amely gyors képbeolvasást tesz lehetővé.

A scanner meghajtó programcsomag ára $200, működtetéséhez szükség van egy olyan SCSI csatolóra, amely megfelel a Commodore SCSI Direct szabványának.

Cygnus Editor 3.0
Itt az új CED !

Lapzártakor érkezett a hír az ASDG-től, hogy elkészült minden idők legjobb Amigás szöveg- és programszerkesztőjének új változata. A Cygnus Editor 3.0-ás változatáról van szó. Bruce Dawson a program írója, immár teljes munkaidőben az ASDG-nek dolgozik, és ez megmutatkozik a programon is.

Az újdonságok:

- Teljes AA chip-set támogatás
- Több CED-et lehet elindítani külön ablakokban vagy képernyőkön
- Makro szerkesztő
- Rendszer Clipboard használata
- a keresés és lecserélés funkció "visszaemlékszik" a véghezvitt változtatásokra, így azok felgöngyölíthetők
- Teljes locale.library kompatibilitás. A CED 3.0 a 2.1-es vagy 3.0-ás Workbench-ben beállított (egyelőre az angol és a német) nyelven szólal meg

A program ára $119.95. Az upgrade a korábbi verziókról $30+$15 postaköltség.

ASDG Inc. 925 Stewart Street Madison, WI, 53713 Tel.: 00-1/608-273-6585

Marinov 'Gaborca' Gábor

XPERT interjú

Május végén a GURU szerkesztőségében járt Chimelius Thorsten, a német X-Pert cég vezetője. Magyarországgal, a korábbi GURU-ban megjelent X-Pert hirdetésre jelentkező fiatal hardver fejlesztőkkel, és persze a GURU szerkesztőségével ismerkedett.

Örömmel szivárogtatjuk ki a hírt, hogy valószínűleg három lelkes magyar munkatárssal bővül az X-Pert fejlesztőgárdája. Bár az X-Pert-tel eddig is felhőtlen volt a GURU kapcsolata, minden termékükről tudósítottunk, azért mégis más néhány beépített hírforrás...

A fiatal, lendületes Chimelius Thorstennel sokat beszélgettünk. Először az X-Pert előtti időkről faggattuk, majd a jelen, sőt a jövő is szóba került.

GURU:
Kérlek beszélj arról, hogyan ismerkedtél meg a számítógépekkel!

Thorsten:
Én is, mint a legtöbb Amigás egy C64-essel kezdtem. A játékprogramok gyűjtögetése és az assembly próbálkozások után elkészítettem az első hardvert: egy 8 kimenetű párhuzamos interfészt, amelyre a legkülönbözőbb dolgokat lehetett illeszteni.

A nagy szerelem igazában 1986-ban, az Amiga 1000-es megpillantásával kezdődött. Egy boltban megláttam egy Amiga 1000-est, amint a Deluxe Paint-ben a legendás fáraófej kép volt. Rögtön elhatároztam: nekem is kell egy ilyen gép! Mindent eladtam ami csak mozdítható volt (több általam gyárrtott floppyt, és a jó öreg C64-est is), és így a pénzem éppen csak elég volt arra, hogy megvegyem az - 0000047-es szériaszámú - Amiga 1000-esemet.

Az első hardverfejlesztésem az Amigán egy 256K-s memóriabővítő volt. Ezt azért készítettem, mert az Amiga 1000-esnek csak 256K szabad memóriája volt, és a Deluxe Paint már nem tudta megjeleníteni a nagyfelbontású (640×512) 16 színű képeket. Ezzel a bővítéssel már megnézhettem a csodálatos nagyfelbontású képeket is! Mindez 1986-ban készült.

A következő lépés külső hajlékonylemez meghajtó illesztése volt. Ezt ház nélkül, egy panelen készítettem el. Ez volt az első ilyen illesztő az Amigához, és sikerült is sok példányban értékesítenem.

Többek között ebből a pénzből is alapítottuk néhány barátommal az X-Pert-et. Mint X-Pert, az első munkánk meglehetősen figyelemfelkeltő volt. Megvásároltunk egy 4.77 MHz-en járó Commodore XT kártyát, bemértük, és néhány apróbb módosítással felgyorsítottuk 8 MHz-re. A mérsékelt árú megoldásnak nagy sikere volt. Később ugyanezt tettük a GVP 25 MHz-es 68030-as kártyájával is. Felgyorsítottuk 40 MHz-re és visszaküldtük nekik. Alig hitték a szemüknek, hogy egy kis európai cég képes erre. Aztán magukhoz tértek és gyorsan átvették a módosítást.

GURU:
Ez igazán nem semmi. Mikor kezdtetek el grafikus kártyákkal foglalkozni?

Thorsten:
Ezután még nem. Sokáig kulcsrakész rendszereket állítottunk össze. A legnépszerűbb, a "Black Tower" még a német Amiga Magazin címlapjára is felkerült. Máig ez az egyetlen német termék aminek ez sikerült...

Ezekkel a munkáinkkal megteremtettük az anyagi hátteret a komoly fejlesztőmunkához. Belefogtunk a Visiona kifejlesztésébe. Ha jól tudom a GURUban is szó volt erről a kártyáról.

GURU:
Igen, figyelemmel kísérjük a pályafutását. Mostanában nem nagyon hallani róla.

Thorsten:
Igen, mostanában mindenki a Merlin-ről beszél. A Visiona megelőzte a korát. Akkoriban még nem léteztek nyitott 24 bites programok. Leginkább csak a 24 bites képek megnézegetésére lehetett használni. Az egyetlen profi program a TV Paint volt. Abban az időben a Visiona volt az egyetlen nagyfelbontású - sőt programozható felbontású - 24 bites grafikus kártya. Nagyon sok energiánkba és munkánkba került kifejleszteni. Éppen a rugalmasságából adódó magas - 6000 DM - ára miatt nem is igazán terjedt el. A szoftver oldal is előremutató volt. Ez volt az első és utolsó olyan kártyánk, amely teljes egészében az EGS (Extended Graphics System) könyvtárakra épült. Ez egy hardverfüggetlen grafikus rendszer, hasonlít az Amiga ablakkezelőrendszeréhez. A két programozó, akivel eleinte szoros kapcsolatban voltunk, egyre inkább úgy gondolta, övék a világ. A dolog odáig fajult, hogy felmondtunk nekik. Természetesen kártyáinkhoz megvásárolhatók külön az EGS könyvtárak.

GURU:
Mi következett a Visiona után?

Thorsten:
A Domino. Ez egy szellemes megoldás az Amiga képernyőkezelésének felgyorsítására. Tulajdonképpen a Domino nem más, mint egy IBM PC VGA kártya, amelyet az Amigához illesztettünk. Ez lehetővé teszi 256 szín használatát, nem AA chip-set-es gépeken is, emellett rendkívül olcsó megoldás. Itt vezettük be először a saját fejlesztésű Workbench meghajtót is. Ez a program átirányítja az Amiga grafikáját a grafikus kártyára. A korrektül megírt programok a grafikus kártya képernyőjén jelennek meg, nagy felbontásban. Ez tulajdonképpen a Commmodore által beharangozott RTG (Retargetable Graphics) rendszer előfutárának tekinthető. Nekünk sikerült elsőként megvalósítanunk ezt. Ma már a Macro-System-nek is van ilyen.

GURU:
Ha jól sejtem most már a Merlin következik.

Thorsten:
Igen. Lassan fél éve hirdetjük és az érdeklődés óriási. Tulajdonképpen leállítottuk a Domino gyártását is, mert a Merlin árnyékában nem volt tovább versenyképes.

GURU:
Talán nem mindenki ismeri pontosan a Merlin paramétereit, mondjál néhány szót róla!

Thorsten:
A Merlin egy forradalmi grafikus kártya. A Visionához hasonlóan rugalmas, rengeteg felbontást tud. A legjellemzőbbek:

1280×1024 24 bit
1600×1280 16 bit
2048×2048 8 bit

A Visiona-val ellentétben ezen van S-VHS és Composite video kimenet is. Csatlakoztatható hozzá egy Genlock- és egy képdigitalizáló modul is. A legnagyszerűbb azonban a Merlin Blitter. Ez valóban azt teszi amit a neve is sugall. Ugyanazokra a műveletekre képes mint az Amigában található Blitter, csak éppen negyvenszer gyorsabban.

GURU:
Ez szinte hihetetlen, ti fejlesztettétek ki a Merlin Blitter-t?

Thorsten:
Nem. Ezt egy kanadai cég alkotta, akik egy nagyteljesítményű grafikus kártyához tervezték, kifejezetten az Amiga grafikájának meggyorsításra. Ehhez kapcsolódik az is, hogy miért nem kapható még mindig a Merlin. A kanadai cég minket a blitter chip 'A' változatával keresett meg, a 'B' változat kifejlesztése közben. Megkötöttük a szerződéseket az időközben elkészült 'B' változatra épülő Merlin kártya gyártására. A cég azonnal nekilátott a Blitter 'C' változatának kifejlesztéséhez, amely gyorsabb és több videomemóriát kezel mint az elődje. Mire elkészültünk a Merlin terveivel, és éppen a gyártásra került volna a sor, a kanadai cég meglepő hírrel szolgált: megvan a 'C' változatú Blitter chip! Két lehetőségünk volt: vagy kiadjuk az előző változathoz tervezett Merlin kártyát és később megjelentetünk egy új Merlint-t, vagy áttervezzük az egészet és rögtön az új változattal jelenünk meg. Mi az utóbbi megoldást válsztottuk, ez az oka annak, hogy a hirdetések már fél éve megjelennek, de a kártya még mindig nem kapható. Mire ezek a sorok megjelennek a GURUban a kártya első szériája már ott lesz a tulajdonosoknál. Az első széria ötezer darab, és néhány kivételével már mind elkelt elővételben!

GURU:
Mi is már nagyon várjuk, hiszen a PageStream-re (ezzel a kiadványszerkesztővel készül a GURU is - Gca) ráférne egy kis gyorsulás... Ugye ehhez is jár a Workbench meghajtó?

Thorsten:
Természetesen, valamint a TV Paint v2.0 24 bites rajzolóprogram Junior változata, és a Merlin teljesítményét kihasználó Merlin animátor, amely teljes PAL felbontásban (768×560) képes 8 bites HighColor animációk valós idejű lejátszására! A kártyán található Merlin blitter 'C' változata egyébként többet tud mint az Amiga blitter. Lehetővé teszi például, ha két képernyő van egymás mögött, akkor az elől lévőn nyithatunk egy ablakot, amelyben a mögötte lévő képernyő "látszik át". A hardver méretezés segítségével létrehozhatunk olyan Workbench képernyőt, amely ablakaiban a háttérben futó alkalmazások képernyői látszanak- mint egy kép a képben rendszernél. Ha egy alkalmazás ablakára kattintunk, akkor az kicserélődik a Workbench képernyővel, és az lesz teljes méretű. Az egyetlen dolog amit nem tud a Merlin blitter, az az Amigában található copper. Ezt már csak jogi okok miatt sem valósíthatjuk meg - nem mintha technikailag gyerekjáték lenne.

GURU:
Ezek után az ember azt gondolná, hogy a kártya ára szinte megfizethetetlen...

Thorsten:
Ez egyáltalán nem így van. A 4 MB videomemóriával felszerelt Merlin ára 800 DM alatt van. Nem akartunk mégegyszer a Visiona hibájába esni. A kártya árát különböző trükökkel szorítottuk le. Ilyen pl. a saját gyártású SIMM memória modul. Ezek normális körülmények között igen drágák a nagysebességű VRAM-ok miatt. Mi tokozás nélküli nagysebességű memória IC-ket vásároltunk, és ezeket szereltük egy panelre. Enélkül a kártya bizony jóval többe kerülne.

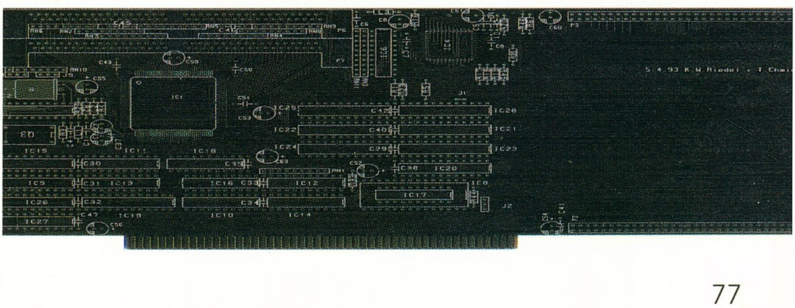
GURU:
Hallhatnánk valamit a jövőbeli terveitekről is?

Thorsten:
Nem szeretnék titkokat elárulni, de azt hiszem azt elmondhatom, hogy a következő termékünk is a grafikával kapcsolatos, és legalább akkora port kavar majd mint a Merlin, ha nem nagyobbat...

GURU:
Köszönjük az interjút, és további sok sikert!

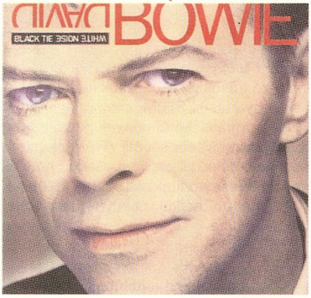
Mindenesetre Thorsten távozása után a szerkesztőségünkben ragadt többek között egy Domino grafikus kártya, amelyhez ha megérkezik a végleges szoftver, akkor alaposabban megvizsgáljuk.
A szerkesztőségben található továbbá egy valódi MERLIN kártya egyik FELE is. Egy nyomtatott áramkörről van szó, IC-k nélkül (mint ahogy a képen is látható). Az igazi kártya rögtön érkezik tesztelésre a szerkesztőségbe, amint elkészül az első széria, ez a lap megjelenésével egy időben várható.

Marinov "Gáborca" Gábor



Külvilág

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



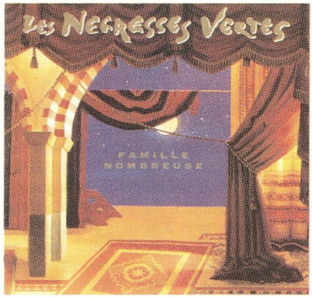
David Bowie - Black Tie White Noise

A sztori 1947. január 8-án kezdődött Londonban. Ekkor született ugyanis egy fiú, aki a David Robert Jones nevet kapta. 15 éves korában már szaxofonon játszik különböző blues-zenekarokban, majd megjelentet néhány kislemezt még eredeti nevén. A sikertelenség egészen a tibeti kolostorokig hajtja, majd amikor visszatér, pantomimesként járja Angliát. 1967-ben jelenik meg első nagylemeze, totális bukás. 1969-ben jelenik meg a Space Oddity, amely viszont hatalmas siker, talán éppen azért, mert egészen jól elkapta azt a pillanatot, amikor a hatvanas évek diáklázadásainak végén valami újat kerestek az emberek. Bowie lassan egy kultusz középpontjává válik, amelyet csak fokoz további lemezeivel és hihetetlenül hatásos színpadi fellépéseivel. Kiváló lemezek sora fémjelzi a hetvenes éveket, köztük a The Rise And Fall Of Ziggy Stardust..., Diamond Dogs, Heroes. A nyolcvanas években Bowie változtat stílusán, tulajdonképpen nem is változtat, hanem keresgél, belekap ebbe is, abba is, ez jól látszik lemezeinek változó hangvételén. Huszonhat (26!!!!) évvel a kezdetek után David Bowie ismét bebizonyította, hogy nem hiába nevezik lényét érzékenynek. 1993-ban produkált egy olyan lemezt, amely nagyon jó! Benne van minden, ami az utóbbi évek zenei stílusaiban jó, megspékelve egy igazi Bowie-s stílussal, igazi csemege, amit bárkinek nyugodt szívvel tudok ajánlani. Persze ezt is többször hallgasd meg, előbb-utóbb meg fogod találni a közös gondolatot, érzést ezzel a nem mindennapi előadóval.



Sose Halunk Meg - Film Music

Először is aki most kioktatásra készülődne a Film Music kifejezés használatával kapcsolatban, az vessen egy pillantást a CD borítóra. Gyengébb szeműeknek elárulom, hogy ez a felirat szerepel rajta ott oldalt. Film - aki látta, gondolom nem bánta meg, végre egy igazi jó magyar filmet láthatott. Aki esetleg elbliccelte volna ezt a kötelező feladatot, az jó lenne ha behozná a mulasztását minél előbb, videón már nem ugyanaz az élmény. Music - vagyis zene a javából. Remélhetőleg sok embernek mond valamit a zeneszerző Dés László és a szövegíró Bereményi Géza neve. Igen, igen, Bereményi Géza ott Cseh Tamás környékén is előfordult, jó meglátás. (Ha Cseh Tamás neve is idegenül csengene, menj vissza egy kicsit az időben, bombázd ismerőseidet a lemezeiért, kazettáiért, ugyanis valami egészen elképesztően jó dologról maradtál le.) Szóval ott tartottunk, hogy ők a szerzőpáros, az előadói gárdában pedig szintén nem akárkik vannak. A DDD-s mini CD-n öt szám található, például a Nagy Utazás című, mindjárt két verzióban, egyszer Presser Gábor, egyszer pedig Malek Andrea előadásában. Természetesen Koltai Róbert ebből sem maradhatott ki, ő énekli a Már semmi se baj c. számot. Ezenkívül a Filmzene és egy jó kis Rocky található a kis korongon, amely sajnos csak azokon a CD-játszókon lejátszható, amelyek fogadni tudják ezt a fajta CD-t is. Mivel a 99 százalékuk tudja, te is le tudod játszani a sajátodon, és remélem, meg is teszed, érdemes megvenni ugyanis ezt a "lemezkét".



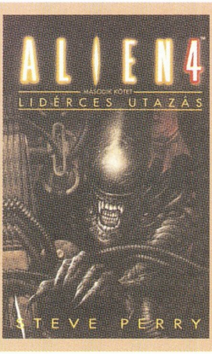
Les Negresses Vertes
Famille Nombreuse

A kérdés végső soron jogos: mit keres itt ez a nyilvánvalóan francia cím? Nos, az a nagy helyzet, hogy a franciáknak is van egy-két jó előadójuk. Itt most nem igazán a Vanessa Paradis stílusú üdvöskékre gondolok, hanem amolyan igazi zenét játszó bandákra. Ezek közül is kiemelkedik ez a hosszúnevű csapat azzal, hogy valami igazán fel nem fogható módon úgy közvetítik a párizsi kisemberek, kocsmák, vörösborok hangulatát, hogy még az is megérti, aki életében még nem hallott egy darab francia szót sem. Ebben a hangulati világban nem szokatlan ha az eredeti francia műfaj, a sanzon néhány eleme is felbukkan, nem lényeges egy pár olyan dolog, ami nélkül az úgynevezett sóbiznisz-ben el sem lehet képzelni a boldogulást, itt gondolok a különleges kinézetre, a markánsan üvöltő hangra stb. Itt csak az a lényeg, hogy tudj játszani és/vagy énekelni, olyan zenét játssz, amit mindenki könnyedén felfog. Ezalatt azonban nehogy valami kis könnyed dallamocskákat sejts! Ez a lemez kiváló közeledési alap a francia emberek gondolkodásmódjának megismeréséhez, valamint kiváló alkalom arra, hogy egy kicsit elmerülj egy tőled minden valószínűség szerint még távol álló világ kis és nagy kincsei között, és talán jobban kikapcsolódsz, mint ha valami olyat hallgatsz, amit már ismersz. Manapság már elég sok helyen hozzáférhető, nekem is már első próbálkozásra sikerült megszerezni, egyre többen ismerik őket, tartozz te is közéjük.

STILLA







Új Valhalla könyvek

Hollywood nyári filmjei

Minden valószínűség szerint idén semússzuk meg a szokásos nyári filmáradatot, amely a statisztikák szerint az álomgyár évi összes bevételeinek több mint a negyven százalékát jelenti. Ezért meglehetősen nagy a készülődés, mire ez a cikk megjelenik, valószínűleg az itt megemlített filmek egy részét már bemutatják, legalábbis remélhetőleg. Kezdjük a sort a nyolcvanas évtized legrosszabb színészének kikiáltott Stallone új filmjével, a Cliffhanger-rel, amelyet Olaszországban forgatott, minimális, 26 milliós költségtúllépéssel. Filmre vitték a Nintendo szuperfiguráját, Mario-t is, a film befejezéséhez háromheti plusz forgatás és plusz négymillió dollár kellett. Spielberg NEM fejezte be a Jurassic Parc c. filmjét, ugyanis most éppen Lengyelországban forgat egy filmet, Thomas Kindley: Schindler bárkája c.könyve alapján, amely egy svájci zsidómentő akcióról szól, természetesen a második világháború idején. Hogy mikor fejezi be az Industrial Light and Magic által erősen támogatott Őslénypark-ot, sajnos még nem lehet tudni, a bemutató tervezett időpontja: június 11. Persze nagyágyúnak most is Arnie Swarczenberger új filmjét, a Last Action Hero-t szánják, amely állítólag egy igazi akciófilm paródia, másfél óra móka-kacagás. A bemutató állítólag június 18-án lesz, és jó hír Arnie rajongóinak, hogy minden pletyka és rosszindulatú rágalom ellenére a film igenis már 99 százalékban kész van. Játszik benne Tina Turner is egy kisebb szerepet, a film zenéjét pedig az AC villám DC nevű ismeretlen csapat szolgáltatja, új lemezük zenei anyagából.

Michael Crichton - Az Androméda törzs

Az írót gondolom már nem kell bemutatni senkinek, valamelyik művével már biztosan mindenki találkozott. Erre a könyvre azért hívnám fel egy kicsit a figyelmet, mert bizonyos szempontból igen érdekes. Ugyanis ez Crichton első műve, amellyel mindjárt bevonult a nagy SCI-FI írók közé. Remekül megfigyelhető, hogy nem kell a sikeres regényhez három mázsa marslakó, a jelenlegi földi élet is el tud látni bennünket annyi izgalommal, egy-egy regény fantasztikus felvetései által, amennyit még véletlenül sem találunk meg a távoli űrben játszódó űrszörnyek csatáiról szóló sztorikban. Ebben a regényben is egy mindennapos kutatási dolog okoz némi problémát. Egy űrszonda tér vissza a légkör és a világűr határvonaláról, az űrszondába csapódva egy mikrometeorit, a kis kődarabon pedig egy kis darab élet, pontosabban vírusok, amelyekről tudjuk, hogy vígan kibírják egy pár ezer évig betokozódva. Csakhogy ezek nem igazán földi eredetű vírusok, így aztán a visszatérés körzetében lévő kisváros lakói hamar jobblétre szenderülnek, vérük ugyanis porrá válik az ismeretlen vírus-törzs-kódnevén Androméda - áldásos tevékenysége folytán. Tovább nem is írom, ugyanis elég sokan ismerhetik a sztorit, hiszen film is készült belőle, nekik csak egy jelzés ez a cikk, hogy megjelent újra, ha esetleg még hiányzik, be lehet szerezni. Aki esetleg még nem találkozott az Androméda-törzs izgalmas és váratlan fordulatokban bővelkedő földi pályafutásának leírásával, az legjobb, ha sürgősen elolvassa a könyvet, valamint ha videoközelben van, akkor megnézi a filmet is. Hiszen ha egy SCI-FI könyvből a megjelenése után csinálnak filmet, az az egyik legjobb ismertetőjele a remekműnek.

A Galaktika még él!?

Igen, a címben feltett kérdésre határozottan igennel válaszolhatunk, ugyanis kezd a posta (azért is kisbetű!!) "áldásos" tevékenysége nyomán, lassan mindenhol elérhetővé válni. Az áprilisi szám például igenis ragyogó. Miután egy Best of Best válogatásból gyűjtögették a novellákat, kiderült, hogy jócskán vannak még Magyarországon nem publikált klasszikusok. Igaz, hogy most ismét kisalakú a Galaktika, igaz, hogy nagyon drága, igaz, hogy a színvonala az egyes számoknak (legalábbis szerintem) nagyon hullámzó. DE! Egy-egy ilyen számért, mint például az előbb említett áprilisi, hajlandó az ember egy pár dolgot megbocsátani. Hiszen ha csak két igazán jó novella van egy számban, akkor már megérte, de ebben a tíz közül nyolc nagyszerű. Egyszóval a megváltozott körülmények között ez az antológia még tartja magát, és néha igazolja is azt, hogy nem véletlenül maradt fent. Szeretném leszögezni, hogy ez itt nem a reklám helye, egyszerűen csak tájékoztatni szeretnék minden SF rajongót a mindennapi olvasnivalók lehetséges beszerzési forrásairól. Ebben a mai áradatban nem könnyű ugyanis kiválogatni azokat az írásokat, amelyeket érdemes is elolvasni.

STILLA

TOPLISTÁK

AKCIÓ

1.	Superfrog	(-)
2.	Street Fighter II	(1)
3.	Flashback	(4)
4.	Chaos Engine	(2)
5.	Desert Strike	(-)
6.	Body Blows	(8)
7.	Joe &Mac	(7)
8.	Star Controll II.	(3)
9.	Arabian Nights	(-)
10.	Sleepwalker	(9)

SZIMULÁTOR

1.	Strike Commander	(-)
2.	X-Wing	(8)
3.	F15- III	(2)
4.	SimLife	(1)
5.	Falcon 3.0	(3)
6.	Comanche	(6)
7.	Harrier Jump Jet	(4)
8.	A320 Airbus	(-)
9.	Buzz Aldrin's Race I.Space	(-)
10.	Dogfight	(-)

KALAND

1.	Wizardry 7.	rol.	(1)
2.	Alone in the Dark	adv.	(2)
3.	Ultima 7 part II	rol.	(-)
4.	Shadow O. T. Comet	adv.	(-)
5.	Legacy	rol.	(-)
6.	KGB	adv.	(7)
7.	Eye Of Beholder III.	rol.	(-)
8.	Ultima Underworld 2	rol.	(3)
9.	Darklands	rol.	(9)
10.	Might & Magic 4	rol.	(-)

PC 10

1, X-Wing/LucasArts(U.S.Gold)
2, Lemmings II/Psygnosis
3, Commanche/NovaLogic (U.S.G.)
4, Indiana Jones IV./Lucasarts
5, Ultima Underworld 2/Origin
6, Civilisation/Microprose
7, History Line 1914-18/Blue Byte
8, F-15 Strike Eagle III/Microprose
9, Formula One/Microprose
10, Alone in the D./Infogrames

ABSZOLÚT 10

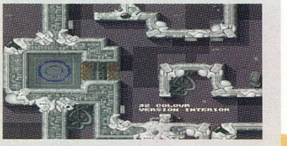
1. Lemmings II/Psygnosis
2. Street Fighter II/U.S.Gold
3. X-Wing/Lucasarts
4. Desert Strike/ECA
5. Sensible Soccer'93/Renegade
6. Superfrog/Team 17
7. History Line/Blue Byte
8. Legend of Valour/US Gold
9. Formula One/Microprose
10. Sleepwalker/Ocean

FILM

1.	Szépség és a Szörnyeteg	(1)
2.	Toys	(-)
3.	Becsületbeli Ügy	(3)
4.	Egy asszony illata	(9)
5.	Dracula	(5)
6.	Reszkessetek betörők 2.	(5)
7.	Sosem halunk meg	(6)
8.	Az Utolsó Mohikán	(8)
9.	1492	(9)
10.	Egyenesen Át (Flatliners)	(10)

Masell's TOP 10

1. Wizardry 7.
2. Superfrog
3. Spear of Destiny
4. Gobliiins
5. Alone In The Dark
6. Trex Warrior
7. Maupiti Island
8. KGB
9. Stunt Car Racer
10. Ultima Underworld 2.





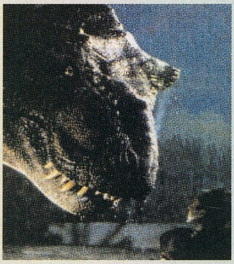
Exklúzív képek az Alien Breed II-ből.

A Psygnosis Ltd. lett az első olyan játékfejlesztő és forgalmazó cég, amely elnyerte a Királynő Export Kitüntetését. 1984-ben alakult meg a Psygnosis Liverpoolban, azóta az alkalmazottak száma megháromszorozódott (több mint 100 ember). Azóta Észak-Amerikától Japánig nyitottak irodákat. A 16 bites piacon nagy sikereket értek el, pl. a Beast trilogiát mai napig számon tartják, mint egy fontos mérföldkő az Amiga történelmében, vagy említhetjük a Lemmings-et is, amit minden idők legnagyobb példányszámban elkelt játékaként tartanak számon. A 30 fejlesztőcsapattal rendelkező cég, most a CD-ROM játékokra fókuszál, ez a közeljövőben a **Microcosm** és a **Dracula** c. játékokat jelenti.

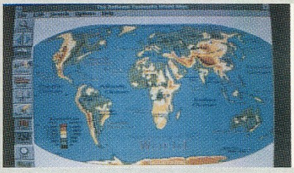
Jurassic Park, azaz az Őslénypark Michael Crichton könyve alapján most egy készülő hollywoodi film. Nemsokára hozzánk is eljut Spielberg filmje, de már most hatalmas érdeklődéssel várják a mester legújabb művét. (Így már érthető, miért találkozhattunk dinoszauruszokkal az Ocean standon az E.C.T.S.-en).

Írjunk egy pár szót a filmről is: az Idustrial Light and Magic (Star Wars) és Stan Winston (dupla Oszkár tulaj a Terminator 2 és az Aliens látványtervezője) is dolgozott rajta.

A játék is keményen építkezik a filmre, így Spielberggel és a színészekkel is több megbeszélés volt a játékról. A forgatókönyvbe, a speciális effektekhez és a rajzokhoz való korlátlan hozzáférési lehetőség is emeli majd a CD-ROM-os változat színvonalát. Minden géptípusra elkészül a játék, maximálisan kihasználva a gép adottságait.



JURASSIC PARK



World Atlas

Már megjelent a **Body Blows New Edition** is, amely kiegészítő az eredeti Body Blowshoz. A játék gyorsabb lett, most már bármely karakterrel játszhatunk a tízből, az egy player üzemmódban! Árnyékok is láthatóak ebben az újabb verzióban, amelyet minden régi Body Blows tulaj is megkaphat, ha az első lemezt visszaküldi, £2.50 fonttal együtt. Az 1200 változat nyár közepén jön, 256 színű hátterekkel, gyorsabb akcióval és egy extra karakterrel. A régi program tulajok is vásárolhatnak majd upgrade-et öt fontért.

Alien Breed 2: a horror folytatódik...

Rendkívül sokan várják a folytatást. Épp ahogy gépelem be a sorokat, az Alien Breed Special Edition 92. a Gallup/Penguin Budget listán, az első helyen tartózkodik. Ez egyben rekord is, hiszen már több mint 23 hónapja tartja az első helyét a listákon. A második rész, ami egy szövetséges bolygó kolóniáján játszódik, három földalatti komplexust tartalmaz majd (Personnel Sector, Tek-Labs és a Military Zone). Több alienfajta, több csapda és fegyver vár a bátrakra. A játék A1200-on lesz fejlesztve, szem előtt tartva a gép tulajdonságait, s csak később készül el az A500 verzió. A játék méretei a 92-es (12 szintes) játéknál 3-4-szer nagyobb lesz. Több küldetés is lesz, de vigyáznunk kell, mivel az idegenek a katonai irányítóközpontot is elfoglalták. Egyes idegenek láthatatlanná tevő térforzítóval rendelkeznek, míg mások tárgyakból alakulhatnak vissza alienekké. Bárhol is vagy, sosem vagy biztonságban... (október-november). A PC tulajok júliusban játszhatnak az Alien Breed első részével.

Mint ahogy már beszámoltunk róla, a Mindscape a CD-Rom fejlesztéseket helyezi előtérbe. A **World Atlas Version 4**- nek is lesz CD-Romos, hagyományos és Windows alatt futó változata is. Amint a nevéből is kiderül, ez a proggy egy világtérképet tartalmaz, sok-sok hasznos információval. Egy szempillantás alatt érhetjük el, és kérhetjük le a világ összes országának (több mint 200- nak) az adatát. Domborzati, statisztikai térképek, tárgymutatóval, mind profi térképészek munkái. Az országokról adatokat, statisztikákat kérhetünk, ezeket össze is hasonlíthatjuk. Az adatokat, térképeket te is bővítheted. Bővebb leírást is talalhatsz a Windowsos változatról ebben a számunkban.

Júniusi megjelenésre vár a **Mario is Missing City Disk**. A Mario Is Missing kiegészítője, 10 új várost tartalmaz, így a tudásodat továbbfejlesztheted a világról és a földrajzáról. A Mario Is Missing Deluxe a két verzió CD-ROM-os változata.

Mario's Time Machine - Mario most történelmet tanít. A gonosz Bowser és Koopas a világ legnagyobb múzeumát akarják megépíteni, ellopva a világ legbecsesebb kincseit. Időben és térben is kell utazni, emberekkel is kell beszélni, valamint vissza kell vinni az ellopott értéket. A Timeulator segít az időutazásban, a Date-O-Matic Analyser az ellopott tárgy korát határozza meg, az Almanac Computer a tárgy helyét mutatja meg. Szeptemberben várható PC-re.

Két sakkprogram megjelenése is várható, a **Star Wars Chess**, amiben új figurákkal játszhatjuk ezt az ősi játékot, a **Chessmaster Pro**, amelynek a CD-ROM változatában Anatolij Karpov meséli el a játék közbeni stratégiája megtervezését.



James Pond 2 a vízalatti ügynök

James Pond ismét itt van! Visszajött RoboCod, az A1200 és a PC tulajok örömére! Szebb grafika és több szint jellemzi majd a júniusi megjelenésű **James Pond 2**-t. A Megadrive és az Amiga verzió több mint 200.000 példányban kelt el, így nagy jövőt jósolnak a felújított verzióknak is. A célunk az Északi-sarkon lévő játékgyárat megtisztítani a játékpingvinektől, mivel Dr. Maybe dinamitokat helyezett el bennük. A karácsonyi szabotázst csak RoboCod akadályozhatja meg, ha bejárja a nyolc szintet, ahol a játékokat gyártják.

Guru Teszt

Hosszas vívódás után úgy gondoltuk, hogy a GURU 12-ik számából nem maradhat ki a humor. Néhány órás sikeretlen kísérletezés után véger rátaláltunk a 93/5 számban közölt tesztre beérkezett levélre, örömünkbe némi üröm is vetült.
Kedves Olvasónk a borítékra elfelejtette a
nevét és a címét ráírni!
Kérjük jelentkezzen minnél előbb, hogy ajándékát megküldhessük, "Kalandorok Kíméljenek" jeligére.

Ezúton értesítem kedves megfejtőnket, hogy tippjeit többségi szavazásban elfogadtuk, bár a hatos számunk introjában a nyeremények egy része homályos körülmények között a kép háta mögé került, mégis jó tippjeivel nyertesként üdvözöljük. Több megfejtés nem is érkezett.

Nem így a Zool versenyre - amire záporoznak a fantasztikus levelek és postai levelezőlapok.

Tehát lehullt a lepel, a GURU olvasók jobban ismerik a Ninja hangyákat, mint a lap szerkesztőit.

Az első kérdésre, hogy mit jelent a GURU, természetesen a helyes válasz Guru Gruvcsov Rebjakin szovjet akadémikus neve, hiszen oly híres programok elkészítésében segédkezett, mint a "Ultimate Shoot-Em Up kit" és a "Pac-Man strikes back", illetve a "Horace returns from skiing". Így méltó példaképünknek tekintjük.

A kalózos poénok megfejtése mindenki magán ügye. (súlyosabb megfejtés esetén 5 évig terjedő szabadságvesztés is lehet) A helyes megfejtőt mentesítjük a büntetés alól.

A Masell re vonatkozó hírekből egy szó sem igaz, kivéve az utolsót. Saját bevallása szerint "Mobutu és Maputo" is volt. Jövőre új nevet választ, meg nem erősített hírek szerint Mwbangane lesz.

Bearnak hízott a mája a jó megfejtés láttán, tehát jót tett neki a kérdés. Jelen pillanatban a versenysúlya Shy-al közösen eléri a 115 Kg-ot is.

Chri$ta hajára visszatérve, mindenkit szeretettel várunk idén is Parádra egy ingyenes hajfestés erejéig. A víz ásványianyag tartalma a szellemi képességeket nem befolyásolja, így tartós fogyasztása esetén a zöld hajszín könnyen megszokható. Egyeseknek kifejezetten jól áll. Báli szezonban különösen praktikus. Diszkrét sötétzöld árnyalattal futtatott szőke hajunkkal nagy sikereket érhetünk el.

Gaborca cáfolta a róla terjengő híreket. Állítása szerint Gaborca Marinov Gáborból módosult, ImageFX-Morph+ segítségével, 30-as processzorú gépen 1233.4 óra számolási idő alatt. A következő beállítások mellett .... (Sajnos a pontos paraméterek elvesztek! szerk.)

Shy hálóing perverziójával kapcsolatban, a közlemény szűkszavúan annyit jelez, hogy a hölgy már feleség (nem Shy-é), így már lassan feledésbe merül az ősi névadó. Egyébként mostanában az hírlik, hogy új feliratokat tanulmányoz, Petőfi-szakállt növesztett és SD álnéven közepes szintű verseket ír mások cikkei elé, valamint a szerencsétlen járókelők hajára csokifagyit ken.

A politikai kérdésekben a "Kisgazdapárt" GURU-hoz csatlakozott. Ez nem titok. Sőt mostanában a Mocsy és a Pellus is, megalakítva a GURU Wizardry frakcióját. A frakcióülésekről kiszivárgott hírek szerint tovább szeretnék folytatni kisházánk fantasy irányba torzítását.

A Brazil köszöni jól van, ugyan néha egyes ATARIS/AMIGÁS/PC-s egyedek levélbombákkal pusztítják az amúgyis mérsékelt szürkeállományát.

Boris Vallejo levélben tiltakozott, a szegény Michelangelo rajongók pedig megkezdték fehérre meszelni a Sixtus Kápolna freskóit. Edison viszont cserébe megígérte, hogy ezentúl többet dolgozik a lapban.

A legtöbbet nyúzott játékprogramunk továbbra is a Norton Commander 4.0. Ez az információ azonban abszolút nem igaz.

A Dán testvérlapunkat többen a teszt hatására megrendelték, de a megnövekedett igények miatt az előjegyzéses rendszert vezették be a magyar olvasókkal szemben. A sorszámok kéthónapja nem mozdultak. Jegyek még kaphatók, a megrendeléseket a GURU címére küldjétek.

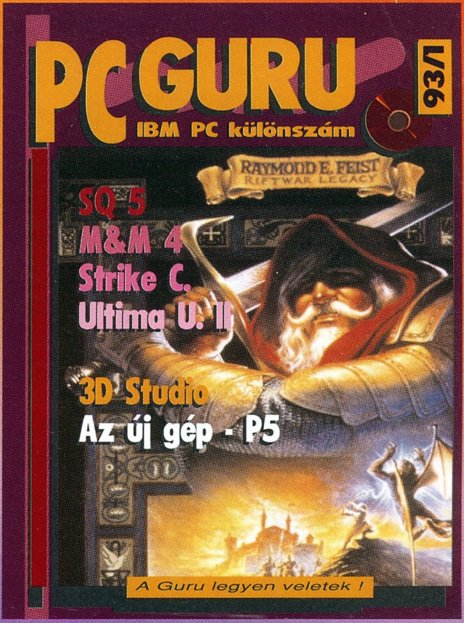
A vasárnap esti táncház péntekre módosult, ugyanis a szabadtéri Görögtáncház jobban frissíti a szürke állományt. A szemet is jobb lányokon pihentetni, mint egy remegő monitoron.

Most, hogy így lelepleztük magunkat, reméljük a legközelebbi GURU teszten már többen 13+1-est érnek el.

PC GURU

Június elsőnapjaiban megjelent a PC GURU, a GURU Magazin IBM PC különkiadása. A kiadvány természetesen az IBM PC tulajdonosoknak készült, de ettől függetlenül minden számítógépes érdeklődésére számot tarthat. Teljes leírások, PC-s újdonságok az ECTS-en, interjúk neves személyiségekkel, felhasználói oldalak és még ezen kívül rengeteg dolog ami téged is érdekelhet. Tehát ne felejtsd el, még kapható az újságárusoknál a PC GURU!

PC GURU



WIN Computer

1067 Bp. Szondi u. 19. Tel.: 153-4304 Fax.: 117-2834

Csúcsminőségű hangkártyák minden árban és minden igénynek megfelelően.

NX PRO stereo
CD-ROM interface, dinamikus szűrő
tartozék: hangfalak, software
kompatibilitás: Adlib
Soundblaster Pro
Covox Speech Thing
Disney Sound System



12.500,- Ft

NX PRO 16
16 bites stereo, CD-ROM interface
tartozék: fejhallgató, profi mikrofon
kompatibilitás: Adlib
Soundblaster Pro 16
Covox Speech Thing
Disney Sound System



19.900,- Ft

BX II alapmodell
tartozék: hangfalak, software
kompatibilitás: Adlib
Soundblaster V2.0



Viszonteladók jelentkezését szívesen fogadjuk. (Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák)

Commodore akció!



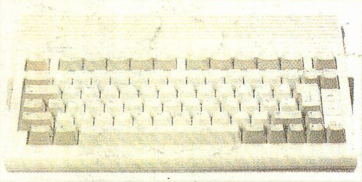
AMIGA 1200/020/2 MByte RAM/OS 3.0

54.900 Ft



AMIGA 4000/040/6 MByte RAM/120 MByte HD

269.000 Ft



AMIGA 600

29.900 Ft



AMIGA 500+

29.900 Ft



AMIGA 500

28.900 Ft

Commodore Amiga 500	28900 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29900 Ft
Commodore Amiga 600	29900 Ft
Commodore Amiga 600/40MB HD	50500 Ft
Commodore Amiga 1200	54900 Ft
Commodore Amiga 1200/40MB HD	74900 Ft
Commodore Amiga 1200/80 MB HD	87900 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	269000 Ft
+ 4MByte RAM modul	29000 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	51900 Ft
Commodore 1084s monitor	28900 Ft
Commodore 1085s monitor	27900 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3500 Ft
Commodore C-64 II	8890 Ft
Commodore C-64 Video Games Set	9390 Ft
Commodore 1541 II Floppy	9990 Ft
Commodore 1802 monitor	24990 Ft
Commodore C-128D	24990 Ft
Commodore Datasette	1750 Ft
Commodore MPS 1230 printer	19800 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3200 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	**9900 Ft**
1 MB órás chip bővítő A600-ba	5900 Ft

1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	5500 Ft
1 MB / 4 MB bővítő A1200-ba	???? Ft
Quickshot II plus joystick	640 Ft
The BUG mikrokapcsolós profi joystick	2990 Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	940 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	450 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	680 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez	190 Ft
NoName 5.25" DSHD lemez	360 Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1550 Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 darabos)	760 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 darabos)	1090 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 darabos)	590 Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	360 Ft
Fuji 5.25" MF 2HD lemez	690 Ft
Amiga Action Replay MK III	9990 Ft
4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft
C-64/C-128 Mouse	2500 Ft
Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft
SWIFTY Amiga mouse 3-gombos	2500 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft

Noris MB 80 3.5" lemeztartó	390 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	390 Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	590 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1990 Ft
Noris Maus Pad	200 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	18900 Ft
Soundblaster 16 ASP hangkártya	26900 Ft
Midi Amiga Interface	2990 Ft
Handyscanner Amigához	13900 Ft
Boot Selector Amigához	1490 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6900 Ft
Trackball Amigához	3590 Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9900 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
Roctec 3.5" Amiga slim külső drive	9490 Ft
Roctec 3.5" Ivory Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Black Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Amiga belső drive	8500 Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	17900 Ft
+ 80 Mbyte winchester	42900 Ft
+ 1Mbyte SIMM Ram	4500 Ft
Amiga Magazin friss számai	450 Ft
Power Play friss számai	450 Ft

ACOMP

1141 Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Június folyamán címünk megváltozik: 1135 Budapest, Szent László út 74/a Tel.: 149-6165

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!